
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
AÑO 2 Nº 9
ARG $18.90
RESIDENT EVIL 6
RESPAWN ediciones
ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00009
GUILD WARS 2 | DISHONORED | DARKSIDERS II | SLEEPING DOGS | DAYZ | CS: GO
EA SHOWCASE 2012 | GLOBANT | CANDU STARK | GAME ARTISTS | SHERLOCK HOLMES



6 de Octubre 2012 11:00hs

Palacio Alsina
Adolfo Alsina 940
C.A.B.A.

JUEGOS **OFICIALES**





JUEGOS **PROMOCIONALES**







Arenas de Juego: PES2013, FIFA 13, COD, CS:GO, Guitar Hero y mucho más.





ORGANIZADOR

www.wcgargentina.com







LUCHA HASTA NIVEL 90
Obtén la versión digital en www.battle.net
y págala en efectivo en:
PAGO Fácil
¡No necesitas tarjeta de crédito!

[i] [BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!


/irrompibles @irrompibles



EDITORIAL

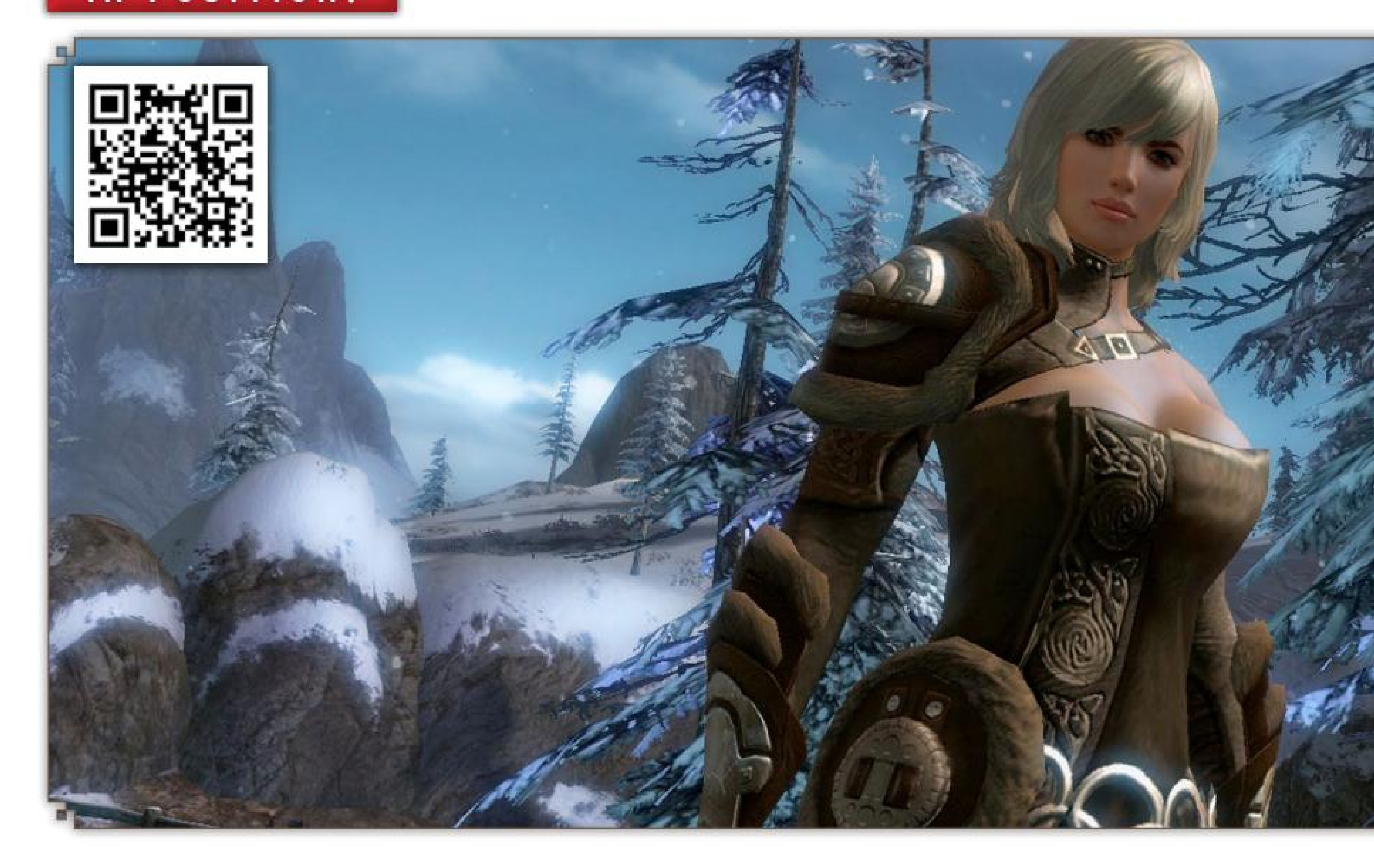
LA PRIMAVERA DE LOS NO-MUERTOS

Todo zombie, por necesidad, respawnea. Así que todo zombie es un irrompible, un amigo inseparable, compañero de tantas aventuras a lo largo de los años. Uno termina desarrollando sentimientos, digamos que emociones inclaudicables, hacia esas criaturas tan parecidas a nuestros vecinos, colegas de oficina, diseñadores gráficos, suegras, pais, ex parejas y demás integrantes de la fauna urbana. Los queremos, los adoramos, los devolvemos a golpes y tiros a la categoría de cosa muerta; pero que para alegría del gamer se levantan otra vez, tozudos, gruñones, con un pedazo de mandíbula colgando como un moco, las garras sin manicure... ¡pero son tan simpáticos! ¿Qué haríamos sin ellos?

Entrada la estación del amor, llegan también los no-muertos y con ellos el mundo otra vez se encuentra al borde del abismo. Dependerá de nosotros traer la paz, como siempre. Los zombies son un clásico y hoy merodean por montones de fichines; Left4Dead, Resident Evil, The Walking Dead, DayZ, Plants vs. Zombies... ¿Para cuándo el Tomá Guacho 3?

Pero, bah, lo que en realidad quería decirles es que la revista tiene un nuevo Jefe de Redacción: el señor Tomás "Zripwud" García. Él será mi mano derecha (cortada, claro, mano de zombie) en los contenidos y otros quehaceres horribles. Mi tiempo va pasando, y el de Tomás va llegando, así debe ser. No es que yo me raje, no festejen; es la familia [i] que crece. Tom es la persona que puede complementarme, y eventualmente reemplazarme; tiene la visión, la carga de historia y el talento necesarios para seguir haciendo de esta revista la mejor de su género (o pretenderlo). Porque, ya se sabe, [i] no es sólo un montón de papel, es un bicho, está vivo, tiene múltiples almas, y debe vivir para los gamers y la industria. Es nuestra voz. Una voz colectiva que, aunque insignificante, nos define por lo que somos: gamers y quemados del fichín. Cuando la revista existe, existimos. La responsabilidad es grande. Así que, Tomás, Zripwud, en este humilde acto, te nombro y te obligo a respawnear, pase lo que pase. Ojalá esta sea una quest que recuerdes mucho el resto de tu vida.

Dan



Guild Wars 2

Un balde de agua para espabilar al género de los MMORPG

Por Mario Marincovich | @mariohm

HAY QUE SER REALISTAS, hemos evolucionado. Somos más vagos y panzones (¿o era que involucionamos?) por lo que necesitamos mejores incentivos para levantar la cuchara del plato de sopa. En el mundo gamer pasa algo parecido y ArenaNet le buscó la vuelta. Guild Wars 2 es un juego simple en algunos aspectos y estratégicamente complicado en otros. De esta manera, se acopla a la necesidad de cada uno y vale cada peso invertido.

GW2 cuenta con tres modos de juego: PvE (Player versus Environment), donde nos enfrentamos con criaturas manejadas por la IA; PvP (Player versus Player), un modo estructurado para competir contra otros jugadores en diferentes arenas; y, por último, WvW (World versus World), la fusión de los dos modos anteriores, con mapas enormes y cientos de jugadores en combate.

Coronando estos tres modos, tenemos una historia guionada donde cada elección que tomemos afectará el curso de los eventos venideros, un sistema de crafteo similar a otros MMORPG y un sistema de desbloqueo de skills divertido. Como su antecesor, Guild Wars 2 se compra una sola vez y se juega sin pagar mensualidad.

UN CONTINENTE CON VIDA PROPIA

No es necesario pasar más de dos horas jugando en PvE para darse cuenta que hay muchas cosas diferentes a los clásicos MMORPG. En el continente de Tyria se obtienen puntos de experiencia por casi todo lo que hagamos, como encontrar waypoints, puntos de interés, vistas panorámicas, recolección de materiales y participación en eventos. Está claro que no es un juego basado en farmeo o grindeo, es imposible evitar que la gente lo realice, pero lo divertido está en otro lado. ArenaNet puso énfasis en los eventos dinámicos, que cumplen la misión de dar muchas recompensas. Estos eventos aparecen en pantalla cuando estamos cercanos a ellos y podemos sumarnos para ayudar a otros jugadores alrededor del mundo. Muchos pueden comenzar con la defensa de un castillo y encadenar con un contraataque, terminando con la eliminación de un jefe. Todo lo descripto puede suceder tanto en la superficie como debajo del agua, ya que hay todo un mundo submarino por explorar.

El sistema de skills es novedoso y entretenido. Contamos con una barra de 10 habilidades. Los cinco de la izquierda corresponden al arma que estemos usando y los iremos desbloqueando a medida que matemos enemigos. Y los cinco de la derecha se compran con puntos que se obtienen jugando.

Guild Wars 2 es un MMORPG hecho y derecho. A medida que leveleamos, podemos asignar puntos en diferentes ra-



Clan Alianza Argentina

El foro de [i] es la casa del clan argentino más grande de Guild Wars 2. Dénse una vuelta por irrompibles.com.ar/gw2 para acceder al foro o grupo de Facebook y conocer otros jugadores que los ayudarán sin dudarlo. ¡Cuidado porque somos tantos que el chat cobra vida y cuando te querés dar cuenta estuviste más tiempo charlando que jugando!

mas dependiendo de nuestra clase para potenciar el poder, puntería, vitalidad, etc. Las combinaciones son miles y permiten que cada personaje sea único.

El gameplay está pensado para que cada personaje sea autosuficiente, con sus propios skills para curarse. El objetivo de ArenaNet es que se formen grupos rápidamente y no depender de un Monje o un Tanque. Un grupo de cinco jugadores, sin importar la clase, puede terminar cualquier misión o calabozo. Y si de calabozos hablamos hay ocho por ahora, accesibles desde nivel 30 a 80.

El anterior Guild Wars hizo historia creando un modo competitivo dentro del mundo PvP y RPG. Se llegaron a hacer varios eventos y campeonatos mundiales. El nuevo PvP estructurado sigue este camino y nos coloca en diferentes mapas donde tendremos que controlar ciertos puntos y retenerlos, estilo Capture The Flag. Cada cierto tiempo el juego recompensa al equipo por los spots controlados o por matar otros jugadores. Quien obtenga 500 puntos gana la partida.

Aquí nuevamente se ve la mano de ArenaNet, al decidir que cualquier persona pueda obtener acceso al 100% de skills, armas y armaduras desde el inicio del juego y todos en nivel máximo. No hay que desbloquear nada, solo demostrar nuestra habilidad en el campo de batalla. Resta esperar a ver si este modo se convertirá en un eSport en el futuro.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

El modo WvW ofrece cuatro zonas enormes donde tendremos que atacar o defender castillos, campamentos o cualquier estructura que nos dé una ventaja estratégica. Nos enfrentaremos a otros jugadores alrededor del mundo y, al igual que en el PvP, todos seremos nivel máximo pero con los



skills que hayamos desbloqueado en PvE. Lo más novedoso de este modo es la posibilidad de comprar armas de asedio para derribar fortalezas. Hay catapultas, carros de flechas y hasta ollas de aceite caliente para organizar la defensa.

Cada zona puede albergar hasta 300 jugadores. Hemos presenciado batallas épicas que tenían tantos jugadores por bando que era difícil distinguir al enemigo. Por ahora, este modo es muy joven y a un mes de la salida del juego hay arreglos a diario, pero sin dudas es de lo mejor que hemos jugado online en mucho tiempo.

Mientras escribo estas líneas estoy escuchando la banda de sonido compuesta por Jeremy Soule, un tipo que tiene algo de experiencia, poquita, eh, pavaditas como Morrowind, Oblivion, Skyrim, Neverwinter Nights; y freno acá porque la lista es interminable. Jugar con los auriculares es una delicia para los sentidos.

Por el lado gráfico, ArenaNet apostó por usar DirectX 9 en lugar del 11. En sus propias palabras: querían una mayor cantidad de usuarios antes que gráficos con la mega definición. Esto no quiere decir que no sean buenos, de hecho son excelentes. Lo que supera la calidad gráfica es el amor con el que está realizado este fichín. En cada hoja de un árbol, casa campestre, castillo o criatura hay una dedicación máxima.

Solo resta decir que ArenaNet aprendió de sus errores y limitaciones para reinventar no sólo al estupendo Guild Wars sino a los MMORPG en general. Si les gusta este género, es una compra absolutamente obligatoria. [i]





EA Showcase Argentina 2012

Electronic Arts nos dejó probar por anticipado los tres fichines que cierran su año



HACÍA FRÍO. Después de un titubeo cósmico en los primeros días de la estación, finalmente el invierno había caído sobre Buenos Aires. El inicio de la misión había sido estipulado para las 1700 horas y, en punto, el staff Irrompible estaba In Position para fichinear y comer algún que otro canapé. El briefing era claro: reunión archi-secreta para dejarnos probar los títulos que van a cerrar el año de EA y mostrar un vistazo de lo que tienen planeado para el próximo.

Las condiciones para ingresar estuvieron completas recién cuando faltaba un cuarto de hora para las seis y entramos diligentemente al lujoso boliche Asia de Cuba, en Puerto Madero, que había sido provisto de siete PS3 entre las que se dividían demos de los últimos tres títulos de Electronic Arts a salir en 2012: Need for Speed: Most Wanted, Medal of Honor: Warfighter y FIFA 13.

Roberto Cánovas, gerente regional de Electronic Arts para América Latina, nos dio la bienvenida cuando entramos y nos aclimatamos al lugar con luces bajas, lindas promotoras, una pantalla gigante, comida y bebidas, y fichines a granel. Pocos minutos después de la hora señalada, el lugar estaba repleto. Nos encontramos con muchos amigos de la industria y de la prensa, charlamos y aprovechamos esos primeros minutos para conocer a los representantes de EA que habían venido del hemisferio norte.

Momentos después, nos instalamos en una de las consolas con una beta de FIFA 13 para desafiar a cualquiera que creía que podía ganarle a un Irrompible. Hubo varios partidos con diferentes resultados, pero el que más resaltó fue, sin duda, el de la abultada victoria en el desafío entre gerentes comerciales, el representante de EA, Héctor Sánchez, y un flojísimo Macko, quien perdió por 7 – 1. Aunque también hay que admitir que antes, quien escribe, había perdido contra él por un gol de diferencia. [N. de Ed.: Estoy rodeado de micos.] El único que no jugó fue Dan, porque tenía las manos ocupadas con un shot de ensalada César y ni se preocupó por defender el honor Irrompible. [N. de Ed.: Estaba espiando a la competencia.]

Después de ese resultado, claramente habíamos perdido el derecho de quedarnos estacionados en esa zona, de manera que nos vimos obligados a dispersarnos, caminar el lugar y laburar un poquito. Probamos las diferentes demos, charlamos con los productores y representantes de cada juego y picoteamos algún que otro tentempié hasta que empezó la presentación oficial, encabezada por Roberto Cánovas.

Por Tomás García| Zripwud
Mario Marincovich | Shadbox

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Más allá de los trailers que vimos y todo lo que parloteamos con los productores y representantes, EA vino exclusivamente a la Argentina a mostrar tres juegos y uno de ellos fue Medal of Honor: Warfighter, desarrollado por los muchachos de Danger Close Games. Tuvimos un rato para probarlo y también vimos un imponente trailer durante la presentación, cuyo sonido hizo tronar las paredes que nos rodeaban con el fulgor de la batalla. Lo que vimos nos dejó muy satisfechos.

Por el lado de la historia, el representante de MoH, Daniel González, nos recordó que desde su regreso Medal of Honor cuenta historias inspiradas en hechos reales, garantizando que uno no juega con el mismo US Marine genérico de siempre, sino que tiene verdadera motivación para hacer lo que hace y su sufrimiento es real. Suena prometedor, pero claro, el primer Medal of Honor también sonaba bien, hasta que salió. Lo que sí, no dieron casi ningún detalle nuevo sobre el juego en sí.

Cuando lo probamos, la jugabilidad nos pareció mucho más pulida que su predecesor, en parte, gracias a las bondades que ofrece un motor del calibre de Frostbite 2.0, con escenarios totalmente destructibles y un nivel gráfico muy cercano a lo que vimos en Battlefield 3.

La segunda parte de la presentación se concentró principalmente en el modo multijugador del fichín que, a diferencia de su predecesor, esta vez estará hecho por la misma desarrolladora, Danger Close Games, en vez de DICE. Y para hacer valer esta suerte de repatriamiento, piensan darle una vuelta de rosca al modo para sobresalir entre dos gigantes bien definidos como Battlefield 3 y Call of Duty. ¿Cómo piensan hacerlo? El mejor ejemplo es el modo Home Run, que se juega en mapas pequeños, en una especie de Deathmatch 6v6, donde un equipo defiende y otro ataca.

Pero no se queda ahí, porque también los jugadores van a poder elegir una nación que representar, incluida Argentina, según nos confirmaron en la presentación. También existe un sistema que nos pone en pares con otros jugadores, de una manera similar a como Battlefield trata los equipos, pero acá con dos jugadores, lo que aumenta la cantidad de daño que hace cada uno y le complica la vida a los campers.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Aunque a veces EA reciba muchas críticas, hay que darle la derecha cuando hacen las cosas bien y Need For Speed es una de ellas. Criterion Games hizo suya la serie con el último Need for Speed: Hot Pursuit. Con el primer examen aprobado, ahora Criterion nos va a traer Need For Speed: Most Wanted, que no solo nos recuerda a uno de los mejores NFS, sino que ofrece la oportunidad de hacer algo que se asemeja mucho a su mejor título hasta la fecha, Burnout Paradise.





El nuevo Most Wanted no solo tiene una visual importantísima sino que espera transmitir una explosiva sensación de velocidad, corriendo a unos inmutables 60 cuadros por segundo. Como una secuela espiritual del último Burnout, los controles tienen un estilo arcade, pero sumamente sensibles a cualquier tipo de movimiento del joystick, permitiendo un nivel de precisión inigualable.

En la demo en vivo nos mostraron algunos detalles muy interesantes, como carteles gigantes de "Se busca" con la foto de la persona a vencer. La imagen permanecerá en nuestra versión del mundo hasta que podamos vencer, incentivando aún más esta competencia entre amigos que hacen tan adictivos a los títulos de Criterion. Todo esto es parte de la evolución del sistema de rankings que presentaron en el título anterior y ha sido mejorado para estar al tanto de los records de nuestros amigos y una manera fácil e intuitiva de acceder a todos los desafíos desperdigados por la ciudad virtual.

FIFA 13

Finalmente había llegado el turno de la presentación del fichín de fútbol más popular del momento, FIFA 13. Encabezada por el productor Sebastián Enrique, un nativo de estas tierras que actualmente reside en Canadá. Sebastián dio una detallada explicación de las varias mejoras que incluye la edición de este año.

Las novedades de la nueva saga son el Attacking Intelligence, que es una mejora en la IA. Electronic Arts notó que muchas veces no teníamos pases claros a nuestros delanteros porque no picaban ni buscaban espacios. La nueva IA tiene la capacidad de pensar dos jugadas por delante a fin de generar espacios que desemboquen en jugadas de gol.

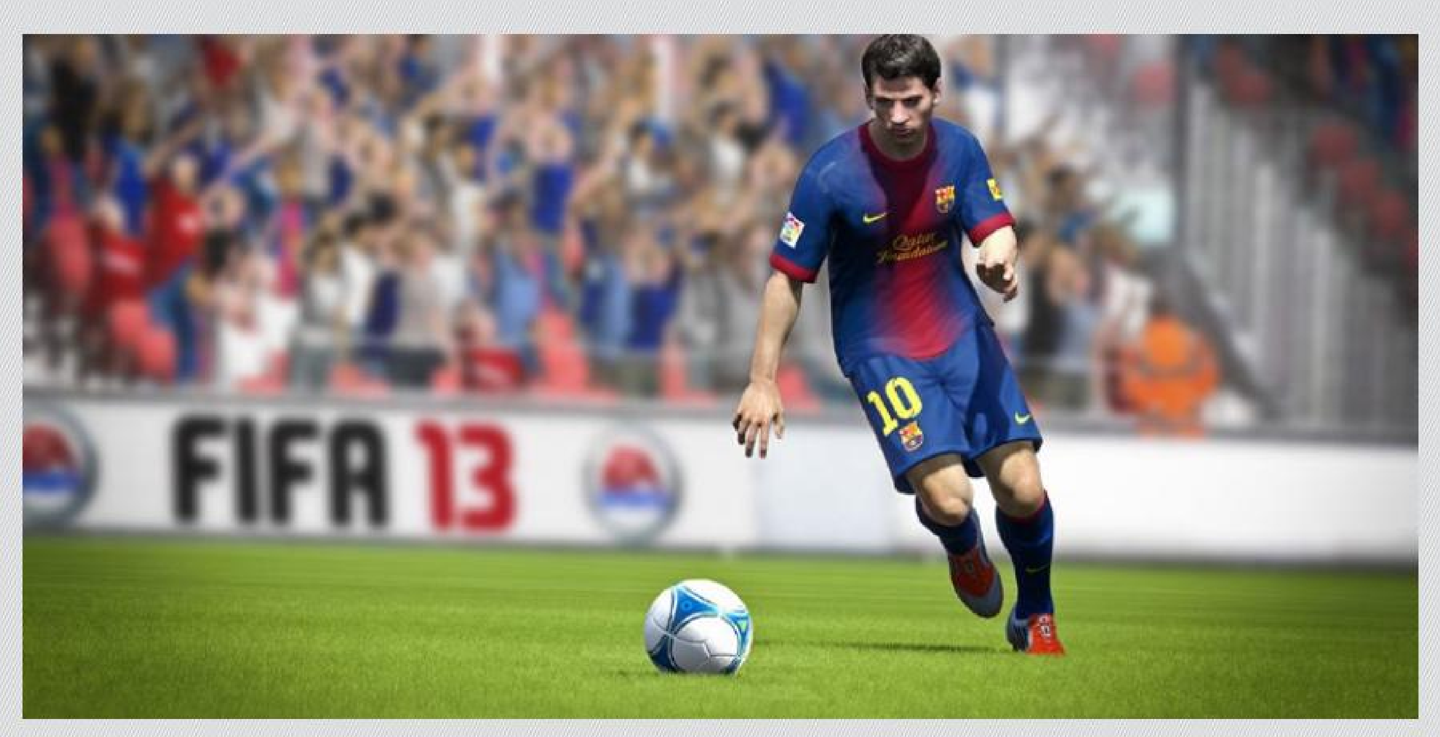
Otra novedad en ataque es el Complete Dribbling. En la versión 12 se introdujo el movimiento 360º pero ahora presionando los dos gatillos del gamepad vamos a generar mucho más dribbling, mucha más magia con la cual dejar tirados a los defensores y reírnos de nuestros oponentes.

También se introduce el 1st Touch Control que elimina la perfección en la recepción de los pases. En versiones anteriores, los equipos de ligas bajas podían controlar la pelota como si fuera el Barcelona. Ahora un pase exigido no será controlado perfectamente por el receptor y ante una buena presión se podrá recuperar a la 'caprichosa'.

La última mejora son los Tactical Free Kicks: En los tiros libres se pueden colocar tres jugadores en la pelota para mejorar las jugadas preparadas. Desde el lado defensivo podemos adelantar la barrera, si el árbitro es permisivo podremos robar algunos centímetros, pero si es severo sacará amarillas sin dudarlo.

Tuvimos la suerte de testear el juego con varios partidos. Todos los presentes pudieron notar que cada vez más la saga FIFA se acerca al realismo absoluto. No es un juego veloz, no es arcade, hay que tener buenos conocimientos futbolísticos para sacar el mayor provecho. Pero así y todo hemos visto mucha gente que se ha divertido igual sin saber jugar muy bien y esto es por el mejorado Impact Engine que genera situaciones que no esperamos y son aprovechadas por los menos experimentados. Sin dudas, FIFA 13 es diversión garantizada. De paso, vimos unos videos de los nuevos comentaristas para FIFA, Mario Kempes, Fernando Palomo y Ciro Procuna (en nuestra web pueden encontrar una entrevista que hicimos a estos micos viejos: bit.ly/RUOXRd).

Tal como prometieron, la presentación finalizó con lo que tienen preparado para el año que viene. Se mostraron nuevos trailers de Crysis 3, Army of Two: The Devil's Cartel, ahora en manos de Visceral Games y corriendo sobre el motor Frostbite 2.0; Dead Space 3, y el nuevo SimCity, así también como el dato exclusivo de que MoH: Warfighter y Crysis 3 vendrán subtitulados al español. ¿Qué más se puede decir de esa noche? Ojalá que se repita y cada vez más compañías como EA traigan sus nuevos productos a este lado del continente. Las visitas del Publisher impulsan la industria. [i]





Por Tomas García | @zripwud

DayZ

El mod de ArmA II que mantiene en vilo al mundo gamer

EN LA PAZ DEL BOSQUE, recostado sobre el pasto, se pueden sentir leves vibraciones en el suelo. En el viento también. Su andar transporta voces y sonidos desde largas distancias. De pronto, el bosque frente a mí se enciende con un resplandor rojizo; una bengala, lo que confirma presencia humana. Aún así, dudo. En Chernarus los humanos son tan peligrosos como los zombies, pero con pocas municiones y prácticamente nada de comida, no tengo opción más que confiar en el prójimo.



Los fichines nos han dado una buena cantidad de experiencias con zombies. Posiblemente la más fresca es la de Left 4 Dead, que nos enseñó a trabajar en equipo y nunca separarnos de nuestro grupo. El tema es que todas estas experiencias siempre tienen un objetivo claro; en cambio, el mod de ArmA II, DayZ —que alcanzó una popularidad meteórica hace unas semanas— nos ofrece una experiencia fresca y nueva. El único objetivo es sobrevivir… y nada más. Pero casi todo lo que logra lo hace en el marco del realismo que Bohemia Interactive le inyectó a su motor gráfico, diseñado con la simulación militar en mente.

El mérito de Dean Hall se encuentra en crear un mundo abierto donde no hay una historia, sino decenas o hasta cientos de estas, dependiendo de la cantidad de jugadores que estén jugando. El jugador comienza en la playa de un vasto mundo con un ciclo de día y noche de 24hs, con nada más que una linterna, un poco de comida enlatada y una jeringa de morfina para emergencias. De ahí en más, no queda otra que caminar cautelosamente encontrando armas, mapas, vendas, brújulas y un montón de otros objetos que puedan ser útiles. Y puede ser cualquier cosa, al punto que se pueden encontrar piezas para arreglar un auto hecho pedazos para explorar el mundo con mayor facilidad, aunque probablemente te terminen matando por él.

El tema es que además de los miles de zombies que caminan por el inmenso mapa, también hay otras personas y conociendo el historial, no todos van a querer ser amigos nuestros o ayudarnos, algunos simplemente van a querer ponernos un tiro en la cabeza y de paso robar todo lo que llevamos encima. Esto hace al mundo de DayZ totalmente ambiguo. No solo hay que temerle a los zombies, silenciosos y fuertes, sino que también está repleto de gente en la que no se puede confiar. Y no lo duden, un poco de ruido atrae más zombies.

¿Pero qué hace tan fantástico a DayZ para alcanzar más de un millón de jugadores en tan solo unas semanas, prácticamente sin nada de publicidad? Pocos juegos pueden igualar la tensión del momento a momento y la impredecibilidad de lo que está por venir. No se puede confiar en nadie, y sobrevivir más de diez minutos significa tener un montón de ítems y haber recorrido tanto del mundo, que la sensación de pérdida es devastadora. Similar a las sensaciones que despierta Dark Souls, pero en un simulador militar repleto de zombies.

¿Y qué le espera a DayZ en el futuro? Standalone. Hasta ahora, el mod disparó las ventas de ArmA II en Steam, un juego con tres años de antigüedad. Pero pronto se convertirá en un juego aparte, tomando el modelo de Minecraft, con una salida temprana en Alpha —antes de fin de año—, a un precio muy económico y con actualizaciones constantes que hagan eco del feedback de los jugadores. [i]



Bethesda Softworks | Arkane Studios
PC | PS3 | X360
Lanzamiento: Octubre 2012

Dishonored

Y los calmaditos

Por Juan José Stanizzo | Asrafil

HUBO UN TIEMPO en el que fui una persona honrada. Pero esos tiempos parecen lejanos. Caí cautivo de mis más bajos instintos: me convertí en un asesino. Como si nada. Tenía grabada a fuego la apariencia de mis objetivos. Primero maté a las personas cercanas, luego me infiltré en su fortaleza y poseí a sus guardias para llegar donde se encontraban. Tuve que torturarlos hasta que me dijeron la verdad, esos dos. Y en esta entrevista podrán encontrar lo que pude extraer de Harvey Smith y Raphael Colantonio, las mentes detrás de Dishonored.



La primera duda que tenía que despejar es qué tipo de juego iba a ser Dishonored. Conociendo el historial de estos desarrolladores, la respuesta era sencilla: Un immersive sim. Pero por las dudas que mi información fuera incorrecta, los azoté.

"Estos juegos son por lo general una mezcla de shooter con RPG", me respondieron, sorpresivamente calmos para la situación en la que se encontraban. "Sus componentes clave son: Una perspectiva en primera persona, una simulación constante de reglas/mecánicas, un mundo ficticio completo y cohesivo que se siente real, un flujo de mapas/misiones no lineal y un sentimiento de que estamos 'ahí' dentro del juego mismo". Y lo dijeron manteniendo la calma.

Para sumar a su explicación, puedo mencionarles algunos ejemplos: Ambos System Shock, los tres Thief, Ultima Underworld 1 y 2 e incluso algunos de los que ellos mismos participaron como Deus Ex, en el caso de Harvey, y Arx Fatalis en el caso de Raphael. Ambos mencionaron también que estos juegos fueron parte de su inspiración para Dishonored, pero me intrigaba que más giraba por su cabeza a la hora de crear este juego, incluso cosas de otros medios como libros, películas o incluso música. Los dejé hablar a pesar de que tanta calmita me ponía nervioso.

"Ambos somos fans de Lovecraft." –¡Sabía que tenían una mente retorcida!– "Tal vez podríamos considerar a los mundos ficticios de Michael Moorcock como influencia también. Incluso películas como 'Anonymous' y 'El nombre de la rosa' están en algún lado dentro del diseño del juego.

Los golpeé a ambos en el estómago. Tenía que recordarles quién mandaba y estaba desesperado por información sobre Dishonored. En fin, es un subgénero no muy popular ya que por desgracia este tipo de juegos nunca vendió muy bien y fueron dejándose de crear. Para que tengan una idea general, Looking Glass, la principal desarrolladora de immersive sims,

cerró y parte de su staff goteó a ION Storm, que a su vez también cerró sus puertas. Irrational, luego de System Shock 2, se alejó de este subgénero por años hasta que finalmente consiguió el presupuesto para crear BioShock, el juego que trajo de vuelta a los immersive sims tras un sonoro paseo por el agua. Incluso me animaría a decir que sin Bioshock hoy no existiría Dishonored... ¿no?

Haciéndome el calmadito, hundí un cuchillo en cada uno de sus pies. Nada.

"BioShock fue genial y ayudó en gran parte a que los desarrolladores salieran de su pensamiento conservador y adverso al riesgo. Probablemente sea seguro decir que Irrational le abrió las puertas a Arkane para crear Dishonored cinco años atrás, con el éxito de BioShock."

No estoy seguro si dijeron la verdad, tal vez el dolor los forzó a que me dieran la razón. Como sea, no tenía que volver a dejarme llevar. Pero de todas maneras es un hecho que el logro de Irrational y la aparición de juegos como Stalker en el 2007 impulsaron a muchas compañías, lo que llevó a que veamos el regreso de viejos clásicos como Deus Ex con su precuela Human Revolution y Thief 4, que está en desarrollo por la misma gente. Ubisoft, bajo la dirección creativa de Clint Hocking, agregó algo del sabor de los Immersive Sims en Far Cry 2. 2k Marin relevó a Irrational con BioShock 2 (con ayuda de otros estudios, entre ellos Arkane) para que Ken Levine y compañía pudieran trabajar en BioShock Infinite. En resumen, podemos considerar el regreso del subgénero. ¿No creen?

"Idealmente, sí", respondieron velozmente: "Hacer juegos menos lineales, basados en reglas y mecánicas simuladas es



algo que la industria ciertamente necesita. Para usar ejemplos fuera del subgénero de los immersive sims, si vamos al pasado y vemos juegos como Asteroids o Lunar Lander, se sentían diferentes. Las mecánicas aparentaban venir de reglas consistentes. Entonces, parafraseando a Marc Leblanc –ex miembro de Looking Glass–, había cierto placer en interactuar con una simulación o sistema que no se preocupaba por el jugador; los engranajes de una máquina apática que podía ser usada para destruir a tus enemigos, o que podía masticarte a vos mismo, y en cualquier caso entenderías por qué. Algo como Osmos es la versión más moderna y elegante. Y durante los años entre medio nos sumergimos en juegos que eran más planeados y arbitrarios, como algunos juegos de aventura con historia. Comparen cuán diferente se siente jugar una simulación; todavía hay mucho lugar para profundizar en los videojuegos."

Me tomé mi tiempo para procesar lo dicho. Pero lo que hay que tener en cuenta es que este resurgimiento no fue sin sacrificios. La dura realidad es que las 500 mil unidades que



vendió Deus Ex hace más de 10 años no fueron suficientes en su momento y menos en estos tiempos de costos astronómicos. Entonces ¿cómo adaptarse? Me tomé una pausa en ese momento mientras los prisioneros escupían sangre al piso: ¿Qué compromisos hay que hacer para alcanzar a una mayor base de jugadores?

"La realización de un videojuego siempre incluye algún tipo de compromiso. En nuestro caso, un buen ejemplo sería nuestro diseño de niveles no lineal: Eventualmente tuvimos que agregar marcadores para los objetivos ya que la mayoría de los jugadores se perdían y terminaban frustrados. Avanzar con intencionalidad es mejor que 'caminar como borracho', creemos que ese es un buen ejemplo de un cambio para ayudar a la audiencia. Por supuesto, somos Arkane –me dijeron con orgullo y unas gotas rojas– por lo que podés tranquilamente desactivar los marcadores y los demás elementos de la interfaz. Dishonored, como Deus Ex, intenta permitir una variedad de opciones a la hora de encarar cualquier desafío en vez de forzar una acción específica. Los jugadores casuales pueden jugar cómodamente, mientras que los hardcore pueden poner el juego en el cuarto nivel de dificultad, desactivar completamente la interfaz y a continuación jugar como un fantasma sin matar a nadie." Cuando cerraron sus bocas golpeé a Harvey en la cara. Como asesino me costaba aceptar lo que acababa de decir.

¡Completar el juego sin matar a nadie! ¿Quién en su sano juicio haría algo así? Aparte el protagonista, Corvo Attano, se convirtió en un asesino como yo, ya que fue inculpado con el asesinato de la emperatriz. A los objetivos principales de Corvo podremos hacerlos desaparecer de otras maneras que prefiero no revelar, en caso de que decida usarlas con alguna de mis víctimas. Por supuesto, son más difíciles de llevar a cabo que sólo clavarles una daga en el cuello, pero para algunos jugadores pueden resultar más satisfactorias. Y ya que hablamos de dificultad, sus creadores me contaron de qué maneras va a afectar al juego.

"Dishonored posee cuatro niveles de dificultad. El nivel más alto significa que los enemigos causan mucho más daño, las pociones son menos efectivas, y la percepción del enemigo (vista y sonido) es más aguda y con una respuesta más veloz", concluyó Raphael luego de que Harvey escupiera un diente.

Con independencia del nivel de dificultad elegido, tenemos varias herramientas a nuestra disposición para despachar a los guardias, o para evitarlos. Los poderes sobrenaturales nos permiten poseer animales, como peces o ratas, para infiltrarnos; también podríamos tomar posesión de los guardias aunque por un tiempo menor. También tenemos la agilidad de Corvo, que permite trepar a los techos, o nadar por los canales de Dunwall –la ciudad en la que se desarrolla Dishonored–, sumado al skill "Blink" para movernos a través de distancias cortas. Cuando todo esto falla, se puede recurrir al combate, un campo que conozco ampliamente, al igual que la gente de Arkane que, con su previo juego, Dark Messiah





of Might & Magic, demostró cómo se hace un combate en primera persona fantástico aprovechando el ambiente para eliminar a nuestros enemigos ¿Podemos entonces esperar un combate similar a Dark Messiah?, pregunté mirando fijamente a los encendidos ojos de Raphael.

"Nuestros sistemas usan conceptos similares, pero no es el foco del juego (y se siente más orgánico, como si fuera parte del mundo). Si atacas enemigos cerca de objetos de madera que pueden romperse, barandas o de los bordes de edificios, estos interactuaran con cada una de estas cosas de manera satisfactoria."

Interesante, pensé. Pero antes de disparar un arma o mandarnos a la yugular del enemigo, hay que planificar con cuidado. El juego reacciona a cada una de nuestras acciones, y eso incluye a cada persona que matemos. Más cadáveres incrementan el índice de "Chaos" del juego provocando que la plaga que azota a Dunwall se esparza más rápido, aumentando, entre otras cosas, la cantidad de ratas que vemos en la ciudad (ratas reales claro está, no roedores como estos dos). Esto puede sonar como una penalización a las acciones del jugador pero no es así, por lo que dijeron.

"Las consecuencias del Chaos no se sienten como una penalización; están más que nada pensadas como reacciones sutiles a tu estabilización o desestabilización del mundo que te rodea. Por otro lado, decidimos específicamente no incluir dilemas morales al estilo de Deus Ex. En Dishonored, el eje



es acerca de cuántas vidas decidís tomar, y cómo jugás expresivamente en cuanto a los caminos que elegís a través del mundo, los poderes que seleccionás y el balance en tu estilo de juego de stealth y combate..."

Se disparó una alarma. Alguien debía de haber encontrado los cuerpos. ¡Maldición! Tenía que actuar rápido. Los miré. Mantenían esa calma como si yo fuera un simple periodista de videojuegos preguntándoles por su último juego. Ni siquiera parpadeaban. ¿Acaso era solo eso, una persona normal entrevistándolos? Meh. Los dejé vivir. Después de todo, habían respondido a mis preguntas. Salté por la ventana y me alejé. [i]



Siempre listos

Por Durgan A. Nallar | @durgan

GLOBANT es una empresa que se especializa en la creación de productos de software innovadores para audiencias globales. Trabaja estos productos desde un punto de vista integral. No solo desde la ingeniería, sino también con un fuerte componente de creatividad e innovación. Desde [i] quisimos mostrar la empresa a nuestros lectores, sobre todo a aquellos interesados en el desarrollo de juegos. Así que por intermedio de la amabilísima gestión de Wanda Weigert, Directora de Comunicaciones, pudimos entrevistar a Diego Tártara, el Director de Tecnología del área de Gaming.

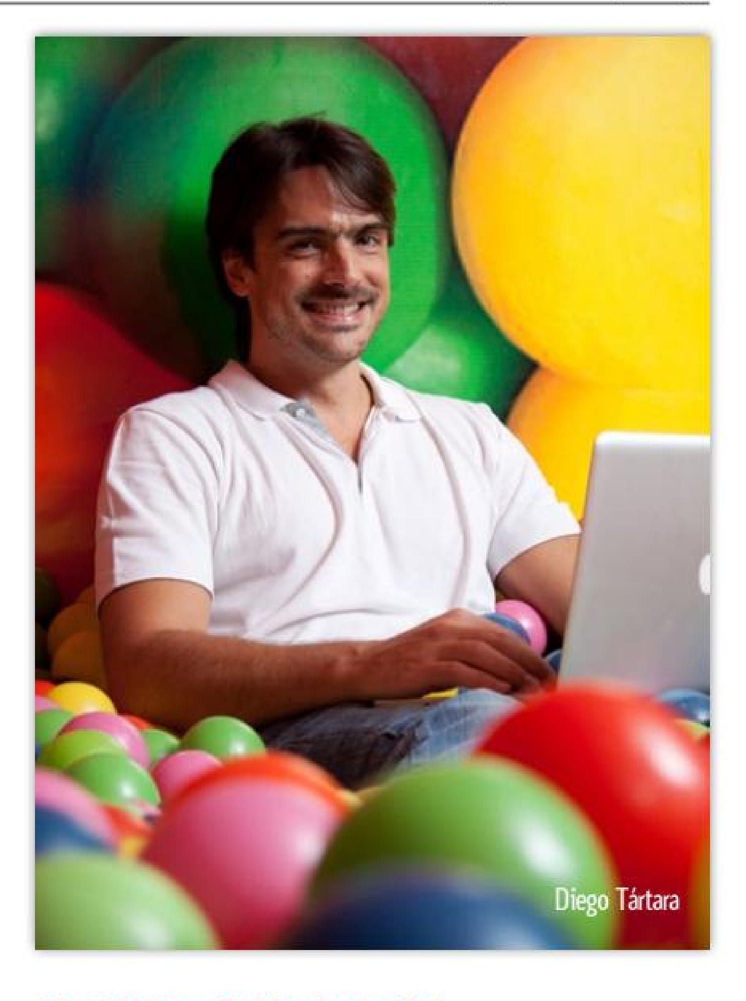
Globant nació hace casi 10 años, fundada por cuatro argentinos, siempre con la idea de generar una empresa líder en su campo y posicionar a la Argentina en el mapa del sector de la tecnología. Wanda explica el espíritu de Globant: "Siempre quisimos ir hacia mercados exteriores. Actualmente, el 95% de nuestra facturación proviene de los Estados Unidos e Inglaterra. Queremos y consideramos que ahora el desarrollo de software tiene que tener esta mirada integral, ya no basta con hacer algo que sea sólido técnicamente sino que tiene que tener un componente fuerte de creatividad e innovación para atraer a nuestros clientes."

[i]: Contanos cómo está formado Globant.

Wanda Weigert: Hoy somos 2400 empleados, tenemos 12 centros de desarrollo y oficinas en varios países. En Argentina estamos en Buenos Aires, La Plata, Bahía Blanca, Tandil, Rosario, Córdoba, Resistencia, Tucumán, Montevideo en Uruguay, Colombia; San Francisco, Austin y Boston en los Estados Unidos y Londres en el Reino Unido.

Estamos divididos en ocho estudios. Cada uno se organiza a través de prácticas que están creciendo y desarrollándose y son las nuevas tendencias que están viniendo. Tenemos estudios dedicados a las redes sociales, análisis de información y más, y uno de esos estudios es el de videojuegos.

Diego Tártara: Cada estudio tiene dos personas que lo manejan, un gerente o director de tecnología y otro de operaciones. En mi caso soy el director de tecnología del estudio de videojuegos.


Diego Tártara

[i]: ¿Cómo se divide el estudio?

Diego: En realidad, la división natural es por proyecto, tenemos muchos simultáneos en curso. Cada proyecto está conformado por una nómina de profesionales destinados a una actividad específica. El estudio de videojuegos hace desarrollo para la industria del gaming, no hace únicamente juegos, así que trabajamos con clientes en el desarrollo de plataformas, monetización, canales de pago; hemos hecho muchos proyectos de distinto tipo, incluyendo juegos, obviamente. Estamos organizados así, físicamente no tenemos una oficina específica de gaming. Globant se reconfigura de acuerdo a lo que estamos haciendo. Lo que buscamos es la oportunidad, dónde está la gente que es claramente más compatible con el proyecto o con el grupo que estamos tratando de formar, y en base a eso y la conveniencia de la mayoría, se eligen las oficinas por proyecto y no tanto por estudio. En nuestro caso estamos distribuidos en varias oficinas: Córdoba, Tandil, Rosario.



[i]: De los 2400 empleados de Globant, ¿cuántos se dedican a los videojuegos?

Diego: Son 200 personas que están en la parte que llamamos Producción, que es desarrollo, y tenemos una nómina variable en la especialidad de gametesting. Esta es un área de negocios con una dinámica muy particular, y esa sí tiene una sola oficina por razones de seguridad y configuración especial. Está en La Plata y son unas 150 personas aproximadamente.

[i]: Sé que tienen restricciones legales para decir en cuáles juegos participaron. Pero díganme todo lo que se pueda. Cuando lo cuento en mis clases, muchos se sorprenden. La mayoría conocen la empresa por su nombre, pero no se imaginan que ustedes estén trabajando en una variedad de juegos o aspectos de estos, como por ejemplo el gameplay de FIFA.

Diego: Te cuento lo que puedo contarte, o sea juegos en los ya estamos en los créditos y no es ningún secreto. Trabajamos hace casi cinco años con EA en un montón de distintos proyectos, muchos de los cuales están relacionados con juegos todos AAA, o sea juegos de una nómina y una inversión enormes. Siempre trabajamos de un feature o una porción específica de ese juego, por ejemplo una parte llamada frontend, que es una de las líneas de especialización que tenemos, o en los modos de juego.

Para FIFA estamos trabajando desde FIFA 9. Comenzamos incorporando frontends y luego incorporamos modos de juego. Además trabajamos para distintos franchises dentro de EA; tenemos aproximadamente 16 proyectos de juegos con EA, que incluyen The Godfather, NBA, NHL, Need For Speed, incluso varios distintos NFS de la saga. Estos son todos juegos ya publicados en los que Globant figura en los créditos. Acabamos de cerrar un juego para Facebook para otro cliente, pero hasta que no salga público no podemos comentar. Y también otro para mobile, de iPad, estamos en la parte de aprobación para publicar en el Store y ya debía estar por salir. Es un juego más del estilo casual, pero con un esfuerzo de producción grande, con una nómina de 20 personas en pico, un juego muy pulido, de mucha calidad. A ambos los hicimos completamente en Globant.

¿Qué otros títulos hicieron ahí, de esos que suenan en los oídos de la gente?

Diego: Y por ejemplo trabajamos en el pasado para...

Wanda [interrumpe]: ¡Eh... perdón! No podemos decir mucho [risas].

Diego: ¡Jaja! Es verdad, no lo podemos mencionar. Lo que pasa es que cuanto más importante es la empresa, más complicado es hablar. Para que te des una idea, tenés que pedir explícitamente aprobación hasta para poner un logo. Las compañías grandes buscan anonimato absoluto. No quieren que se sepa cuál proveedor estuvo en un proyecto.

[i]:¿Pero eso también corre para los juegos que ya fueron publicados?

Diego: Sí, porque en muchos casos lo que quieren es mantener la relación con ese vendor y que nuestra competencia no haga uso de ese mismo proveedor y básicamente gane de la experiencia que ya adquirió con la otra compañía. La mayoría de las compañías lo hacen, sobre todo las más grandes, defienden eso más que ninguna. Recién iba a nombrar un juego al que hoy podés acceder y podés jugarlo pero lamentablemente no figura que es un desarrollo nuestro, ni que participamos en el desarrollo. Pero sí te puedo decir que trabajamos para Zynga, para Playdom, en juegos

más casuals y socials, juegos que tienen una cantidad de usuarios enorme.

Wanda: Te podemos decir qué tipo de desarrollo trabajamos. Las líneas de servicio que tenemos son en consola, en lo que llaman HD o alta definición –PlayStation 3 y Xbox 360–; desarrollamos PC también, desarrollamos mobile multiplataforma con tecnología Unity, también mobile en formato nativo para Android y para iOS, y lo que es casual con Flash y HTML 5.

[i]: ¿Cómo ven el futuro en la Argentina? ¿Creen que como desarrolladores podremos hacer juegos triple A en algún momento?

Diego: Argentina es un mercado cada vez más polarizado. En vez de aparecer nuevas compañías, se va polarizando más vía adquisiciones y cada vez son menos las compañías que ejecutan los desarrollos. Argentina está creciendo profesionalmente en la escala de valor, pero me parece que hoy en día tendría que posicionarse mucho mejor en una escala intermedia, como desarrollo casual, mobile, incluso PC en la parte indie, para empezar a pensar en un desarrollo AAA. Especialmente porque un desarrollo AAA desde el punto de vista de la ingeniería es realmente ultra demandante pero también en producción. Y cuando hablamos de que un juego AAA puede tener una nómina de 100 a 400 personas involucradas y un proceso de certificación, el costo que tiene y lo difícil que es, estamos hablando de inversiones muy, muy fuertes y ciclos de desarrollo muy estresantes.

Hoy en día las empresas que se dedican a esto tienen, no sé, 15 años en el mercado, probablemente, o están compuestas por gente que tiene ese cantidad de tiempo de experiencia en el mercado; o sea, son spin-off o empresas que se crearon de la coalición de otras empresas, pero si trackeás hacia el pasado hay muchos años de experiencia.

O sea, si buscás algo similar a lo que puede ser un escalón intermedio hecho aquí en Argentina, sin llegar a ser un AAA; o decís, un desarrollo para PC –que hoy en día la PC sigue siendo una plataforma que vende más que las consolas, es-





pecialmente porque las consolas están llegando a una meseta o casi ocaso en la generación actual–, digo, si buscás desarrollos de PC de una calidad no diría cercana a AAA, diría por lo menos de una calidad world class, no tenés en Argentina. Me parece que no hay que quemar etapas.

[i]:¿Y cómo ves el tema mobile?

Diego: Súper pujante. Básicamente, mobile se terminó transformando en algo más que una plataforma de gaming, es una plataforma en la que todas las compañías quieren estar, generadora de mucho revenue. Es algo de lo que nadie pierde el foco hoy en día.

Ya muchos hablan de que el futuro está en los Smartphones, las tablets y los browsers de PC. Contame un poco cómo llegaste a Globant. ¿Qué estudiaste?

Diego: Yo llegué por un proceso de selección como cualquier hijo de vecino [risas]. Estudié ingeniería industrial. ¡Mirá, acá tenés un caso de que cualquiera puede lograrlo si se lo propone, jaja! Soy desarrollador desde muy chico, siempre como algo vocacional mío. Pero profesionalmente me dediqué a otra cosa, de hecho mi primer trabajo no fue de desarrollo, terminé haciendo desarrollo porque siempre me tiraba la cosa. Empecé haciendo trabajo administrativo, importaciones y exportaciones, nada que ver. Hace unos 15 años (tengo 38), el universo de gaming en Argentina era muy reducido, éramos muy poquitas personas. Yo estuve en la época de la constitución de la ADVA, que era una mailing list nada más. Nos conocíamos o de la facultad o de alguna reunión, hacíamos cosas juntos. En esa época yo trabajaba haciendo revistas de concepto, todos teníamos nuestro propio motorcito de juego... No hice nada diferente a lo que hace cualquiera entusiasta en el tema gaming. Lo que sí, cuando vino el florecimiento del tema gaming en la Argentina, yo ya estaba muy inserto en el mercado, quizás por un tema de edad. La industria de videojuegos empezó bastante incipiente hasta que creció y se profesionalizó, o sea, la demanda de ingeniería para gaming era una demanda seria y concreta y no era algo de tipo garaje, tipo: "y bueno, vemos, hacemos juntos esto a ver si ganamos un poco de plata". Y



Claro que hicimos la Gran Pregunta: ¿Están aceptando profesionales nuevos? ¿De qué manera puede uno relacionarse con Globant?

Wanda Weigert dixit:

Pueden escribir a cv@globant.com



casi de casualidad –ya estaba trabajando como desarrollador en ingeniería de desarrollo C desde el 99 y entré a Globant a principios de 2008, apliqué y mi perfil dio para un puesto para trabajar justamente en EA, pero en ingeniería, no específicamente en juegos. Terminé trabajando para la industria gaming casi de casualidad. Entré a Globant como desarrollador. Al tiempo pasé a ser Technical Director del estudio de gaming, y seis meses después pasé a ser el Director de Tecnología de gaming.

[i]: Wanda, Diego, muchas gracias por su tiempo. Me sorprende Globant, es tan colorido. Ustedes viven como dentro de un pelotero.

Diego: ¡Así es! Y te digo algo, la verdad que la publicación está fantástica. Yo es como que en algún momento dejé de consumir, pero me acuerdo. El espíritu me hace acordar a –no sé si te suena– a Xtreme PC cuando había salido. Me parece genial sinceramente.

[i]: Este, sí, claro, yo era el jefe de redacción, muhaha. Esa fue mi primera revista. Yo estuve hasta el número 51.

Diego: Uhh, me estás jodiendo. ¡Bueno, me hace acordar a esa revista! Si te fijás en los primeros estoy yo, mandé correo y me lo contestaron, jaja, hablando de placas 3D, de desarrollo, jaja. ¿Qué año era? [i]



Candu Stark

A.K.A. CANDELA VIDAL, GAMER + COSPLAYER + IRON LADY

MODELO: Candu Stark | ohcandu.deviantart.com | facebook.com/CanduStark

FOTOS: Fernando Brischetto | facebook.com/PhotographesSansFrontieres

CANDELA ELIGIÓ el apellido de su nick inspirada en un tal Tony, que cada tanto salva el mundo en su armadura loca. Es del barrio de Mataderos (Candu, no Tony), tiene 21 años y trabaja en la oficina de un frigorífico. ¡Qué! De algo hay que vivir.
He aquí una representante del fandom local orgullosa de su pasión por los fichines, los comics y el anime, como tantas otras chicas en la actualidad. Atrás quedaron los tiempos en que estos raros especímenes parecían no existir. Desde [i] declaramos que no sólo existen, sino que está buenísimo la onda que tienen y esperamos que ejemplos como el de Candu sirvan para que más señoritas partibles se animen a revelar su verdadera identidad, estilo Tony Stark.



"Tengo una familia hermosa: mi novio Andrés, culpable de muchos vicios frikis que tengo hoy en día y compañero fiel de aventuras, y mi hija Josefina que está por cumplir tres años y ya juega al L4D sola, disfruta muchísimo las películas y las series animadas de superhéroes, de tal palo...", dice Candu, orgullosa de su frikismo. "Desde chica siempre fui muy rebelde, siempre quise ser la minoría y buscaba encontrar mi personalidad, escuchar música punk/ rock, muchas veces poniéndole los pelos de punta a mi viejo por el make-up con los ojos negros y pelo batido, hasta encontrar un lugar con amigos y gente que comparte actividades y hobbies tales como los videojuegos, comics y anime. ¡Cada vez hay más gente que cae víctima de estos vicios que uno tanto ama!"

Dicen que las chicas gamers son un mito, algo que quedó por completo desmentido en esta sección de la revista desde que decidimos darle voz a la comunidad gamer femenina. ¿Por qué pensás que se dice que no "existen" las chicas gamer aunque las veamos?

Yo creo que es por un tema de que, hm, si vos agarrás una mina random de la calle y la sentás delante de cualquier consola, hay muy pocas posibilidades de que sepa cómo jugarlo o esté familiarizada con eso. Creo que es un vicio más relacionado a los hombres, ya sea por los juegos de deportes y los de peleas, ellos hacen eso desde chicos. Ahí es cuando tengo un flashback de los cumpleaños infantiles: ¡En lugar de estar bailando en el salón de fiestas, me veo apartada con otros chicos jugando en la habitación de los fichines, puteando cuando me los apagan para ir a comer los panchos!

¿Entre una chica gamer y una no-gamer, ¿cuál es la diferencia? ¿Es algo que tiene que ver con la personalidad? ¿Afecta tu forma de vestir o de encarar la vida o es más bien un hobby sin mayor impacto para vos?

¡Encuentre las cinco diferencias! Creo que hay diferencias, te las tiro "generalizando". Por lo general, las chicas gamers somos más extrovertidas con los hombres, digamos que tenemos algo más en común con ellos, aunque también siempre depende de la personalidad de la chica; también somos más sedentarias, es un hobbie muy vicioso, consume tiempo, es difícil desengancharte con algún juego, casi siempre pasa que uno dice: "Llego acá, lo guardo y me voy... Y bueno, sigo un nivel más", ¡jaja y así pasan horas!
Mi forma de vestir, puede ser, digamos que tengo un par de remeras geek, pero igualmente me gusta mucho la música, todos mis hobbies influyen en mi vestimenta, aunque como toda mujer amo la moda y hacer compras; sí, soy culpable de coleccionar zapatos... ¡¿Qué es más sexy que unos zapatos altos, una remera geek y unos jeans muy ajustados?!
Tengo amigas gamers, son hermosas y cuidan mucho su cuerpo, son arregladas y sexys, súper inteligentes. Los videojuegos te abren la cabeza, yo creo que hacen pensar mucho algunos, crean grandes personalidades.

¿Pero frikiaste de chiquita o fue algo que descubriste de grande? ¿Cómo te acercaste a los juegos?

Como que siempre fui "rarita", siempre fui la que en la primaria se juntaba con los varones a cambiar figuritas de Dragon Ball o hablaba de los juegos que salían. Tuve una época mala en la secundaria, como que era muy outcast, por ahí no me hacían burlas, pero no era de las populares; me cambié de secundaria y empecé de cero, entré más en el ambiente a los 17 años y no me fui, hice muchos amigos.

¿Cuál es el balance entre tu vida normal en el laburo, y las cosas que te gustan? ¿Qué ves en tu futuro?

Tengo inspiraciones muy artísticas. Siempre me gustó dibujar, aunque no lo hago tan bien, y tengo una debilidad por las cosas de FX. Jamás tuve la oportunidad ni el tiempo para dedicarme a eso, es algo que me interesaría mucho hacer. Y todavía estoy buscando alguna carrera que seguir, pero se me vuelve muy difícil, soy de las personas que se aburren fácilmente y necesitan cambiar, así que digamos que mi futuro lo creo día a día por ahora.

Contanos la mejor anécdota que tengas en tu vida gamer. Y la peor también.

Una buena y graciosa: estaba jugando el Silent Hill: The Room, hay una parte donde tenés que marcar un número en el teléfono, en eso entra mi mamá –digamos que no le gusta mucho esos juegos– y le digo: "¡A ver qué pasa si marco el número de casa!", y ella: "Ay, no va a pasar nada" con cara de Por Favor no marques. Sin que me vea agarro el celular y marco el número, y con la otra mano voy marcando en el juego… PANIC FACE cuando empezó a sonar en casa. Y cuando va a atender le hago el sonido de la película The Grudge… ¡Creo que me odió tanto mi madre ese día!

Peores, creo que no tengo experiencias malas, ¡pero odio perder a lo que sea! Así que siempre que pierdo pueden ser las malas experiencias.

Ahora, para los que no te conocen salvo por verte en algún evento o torneo, ¿cómo es "Candu Stark"? ¿Sos tímida, frontal? ¿Cuáles son las cosas que te conquistan? (Un dato estratégico esencial para todos los micos).

Soy muy extrovertida. Al principio si no te conozco bien soy más distante, pero suelo hablar mucho y enseguida sacar un tema de conversación. Tengo un carácter de porquería, muy fuerte; por favor, no me hagas enojar, por tu bien. Soy muy varonera también, tengo amigos varones y con las cosas que digo a veces quedan horrorizados.

Consejos para conquistarme: Tenés que ser interesante, no agrandado, me gusta muchísimo que sean tímidos, no hay nada más encantador… Pero por el momento estoy muy feliz con mi pareja, no creo que me separe… ¡pero si él se cansa de mí, anoten eso por las dudas, jaja!





MODELO: Candu Stark | ohcandu.deviantart.com | facebook.com/CanduStark



Recientemente estuvimos notando que el cosplay comienza a profesionalizarse en Argentina al estilo de otros países. Ya no hay trajecitos simples en los eventos, sino unos laburos impresionantes que además van acompañados de una representación del personaje, una actitud. ¿Qué es el cosplay para vos? ¿Es una forma de arte, un hobby, una forma de divertirte?

Son las tres cosas. Arte, porque uno tiene que poner mucha creatividad para lograr un buen resultado y porque para que el personaje interpretado se proyecte de manera correcta, la actuación es algo que no puede faltar, el actuar es un arte también.

Hobby, porque uno lo hace para despejar su mente, lo disfrutás, es un pasatiempo, una afición. Es una forma de divertirse, creo que eso es lo que representa casi en su totalidad el cosplay: alegría y entretenimiento puro.

¿Qué personajes hiciste? ¿Cuál es el más complicado de lograr?

Hice muchísimos. Tengo casi 70 trajes, igualmente tengo varias versiones de algunos personajes. En cuanto a interpretar el personaje, no hay alguno que se me haga más complicado que otro, ya que siempre elijo los personajes porque me gusta su personalidad, pero digamos que en la mayoría estoy actuando porque no se parecen a mí en lo absoluto. En cuanto a la realización, hay cosas más complicadas de lograr, tenés que tener muchos skills. Algunos se dedican más a trajes que tienen props, otros con armaduras y otros más estilo alta costura. Hasta ahora, el más rebuscado que hice podría ser uno de Sheryl Nome, de la serie Macross Frontier; la versión Black Bunny tiene muchísimos detalles y cosas rebuscadas. ¡El autor no pensó en los cosplayers que querían hacer ese traje, jaja!

¿Cómo hace alguien para meterse al mundo del cosplay? ¿Qué recomendás?

No hay una forma en especial, solo hacé un traje y mandate a algún evento o hacete un perfil en algún sitio dedicado a los cosplayers. Yo siempre recomiendo a los principiantes que elijan personajes que les gusten, que adoren, no importa si es muy complejo aunque siempre es bueno empezar por el nivel fácil, eso siempre hace mejor el resultado. Y por sobre todo, que cuando se cosplayeen disfruten mucho y se diviertan. Nunca lo hagan para competir contra otros, el cosplay tiene que salir de uno mismo.

Ahora la pregunta más importante y todo un clásico a esta altura: Toda esta onda de hordas zombies comiéndose a la gente en las calles es algo que sabemos que va a ocurrir irremediablemente. ¿Con qué luchás? ¿Armas de larga distancia, de corta? ¿Qué salvás primero? ¿Qué dejás al final? ¿A quién tirás a los zombies?

Sí, lo sé, cuando tuve a mi hija me preocupé, es más difícil. El otro día una amiga me dijo: "AH, NO, VOS MORÍS" y el novio me dice: "¡No, ella puede sobrevivir más! La agarra a la nena y no la para nadie, tiene que vivir más porque tiene que pelear por ambas"... ¡o me come mi propia hija!

Armas: Sniper lover. ¿Me quedé sin balas? No hay problema, les doy con un machete. ¿No hay machete? Tengo algunas clases de taekwondo. I'm a fucking lethal weapon! (?). Linterna y encendedor no pueden faltar. Ah, recomendación: siempre ir como mucho de a cuatro personas, el que tiene menos resistencia, lo lamento pero va a morir primero... ¡Por favor, los políticos tendrían que ser los primeros! [i]



FOTOS: Fernando Brischetto | facebook.com/PhotographesSansFrontieres

Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!





[IRROMPIBLES] DIGITAL: Pueden descargar gratis desde el App Store el Mikonomicon MMX (miren en la sección REVISTA del sitio). Dentro del catálogo de la aplicación pueden adquirir cada edición a sólo $1,99 USD. Además, se encuentran disponibles las versiones Android y PC/Mac/Linux a través de lectorglobal.com

ENVÍO POSTAL A TODO EL PAÍS (Y EL MUNDO)
Desde el OVNI Press Web Store se puede comprar la edición impresa: ovnipress.com.ar

PUNTOS DE VENTA (CABA)

ELECTRONIC THINGS www.electronicthings.com.ar
Tienda Centro: Diagonal Norte 979.
Tienda Belgrano: Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, Local 30.
Local Urquiza: Mendoza 5066

GEEKMART www.geekmart.com.ar
Sarmiento 2088

ESPACIO MOEBIUS www.moebiuseditora.com
Bulnes 658

RAGE GAMING www.ragegaming.com.ar
Avda. Rivadavia 14074, Local 43, EP, Ramos Mejía

ALPA ELECTRONICA www.alpaelectronica.com.ar
Avda. Libertador San Martín 1240 (1678), Caseros

[RECOMENDADO]



GEEKYE: El programa de tecnología de CN23, con la conducción de Irina Sternik y la presencia de [i] a través de Moki. Los sábados a las 13 Hs. (canal 9 de Telecentro y 550 de Cablevisión Digital). Repite domingos a las 24. www.geekye.com

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE: Un libro de Alejandro Soifer en torno a las cosas geek, frikis y gamers que nos hacen ser lo que somos. ¡Trae la historia de XPC! Se consigue en librerías y en la web de la editorial: www.editorialmarea.com.ar



GEEK LOUNGE: El primer bar temático gamer donde recalar los huesos luego del trabajo, ver los amigos, beber algo y meterse en los torneos. Hay consolas y PC. Es el punto G de las reuniones gamer. Junín 321. geeklounge.com.ar

PUNTO.GAMING TV: Un programa de WebTV conducido por Natalia Cina y Ramiro Magnone con noticias, informes, eventos y entrevistas del ambiente gamer. Hiper recomendado. Se puede ver en localstrike.net/tv





CULTURA GEEK: El programa radial de tecnología por Radio Link, con la conducción de Augusto Finocchiaro Preci, Facundo Mounes y Juan Morell. Para escuchar en vivo vía radiolk.com.ar

MARVIN: OFICINA DE OBJETOS PERDIDOS: Nuestro nuevo proyecto de libro ilustrado (¿revista?) digital gratuito acerca de las cosas que tenemos en la cabeza y no queremos olvidar, como por qué nos da miedo Cthulhu. www.marvinoop.com



LA PRIMAVERA DEL PICOR

SORTEOS EXCLUSIVOS CON PRESERVATIVOS

Este mes tenemos flores y pajaritos.



Sorteo 1: RESIDENT EVIL 6 SPECIAL CAMPAIGN PACK
PC. Cortesía de CAPCOM | www.capcom.com

Sorteo 2: GRAN TURISMO 5 XL
PS3. Cortesía de CD MARKET | www.cdmarket.com.ar

Sorteo 3: REMERA [IRROMPIBLES]
CAR +1. Cortesía de TEXSOL | www.texsol.com.ar

Sorteo 4: AVENGERS INITIATIVE
iOS/Android. Cortesía de MARVEL | www.marvel.com

Sorteo 5: VIRTUA TENNIS 4: WORLD TOUR EDITION
PSV. Cortesía de NEXTGAMES | www.nextgames.com.ar

Sorteo 6: REMERA [IRROMPIBLES]
FUE +1. Cortesía de MYOBU | myobuweb.blogspot.com.ar

Sorteo 7: REMERA FINAL FANTASY
INT +1. Cortesía de FRIKI SHOP |
facebook.com/friki.shop.9

Sorteo 8: THE EXCEED COLLECTION
PC. Cortesía de Nyu Media Ltd. | nyu-media.com

Sorteo 9: MAX PAYNE 3
PS3. Cortesía de ELECTRONIC THINGS |
www.electronicthings.com.ar

Sorteo 10: REVISTAS IRROMPIBLES #10, #11 y #12
WC. Cortesía de [i] | www.irrompibles.com.ar :P



PARA PARTICIPAR

Dejá tus datos en: bit.ly/QrIwVa
(Podés escanear el QR para ingresar desde tu móvil.)

Sortearemos los premios vía random.org el viernes 21 de septiembre. Revisá la web. In position!

Los sorteos son sólo válidos para residentes en toda la Argentina y el envío postal en caso de ser necesario corre por cuenta de los ganadores. [i]



SEGUNDA BIENAL KOSICE

La galería Objeto a organiza una nueva muestra en torno a los artistas inspirados en la obra del Maestro Gyula Kosice: escultor, plástico, teórico y poeta, uno de los precursores del arte de vanguardia cinético lumínico, y Padre de la Ciudad Hidroespacial, ya preconizada en la revista Arturo ("El hombre no ha de terminar en la Tierra"). Hasta el 29/9 en el Planetario. Traten de ir cuando el sol haya caído para apreciar las obras de luz, agua y movimiento. Gratis; sólo cuesta neuronas, y te recuerda a BioShock.

AVENGERS INITIATIVE

Disney nos hizo llegar el primer juego episódico con personajes de Marvel diseñado exclusivamente para dispositivos móviles. Esta primera entrega se centra en el bruto Hulk, con una historia que continuará durante los próximos meses con episodios gratuitos en los que participarán más Vengadores. Ya está disponible para iOS al precio de $6,99 USD. Recomendadísimo.

GAMIFICATION

La implementación de sistemas lúdicos en oficinas, shoppings, hoteles, empresas de servicios e instituciones educativas es el futuro en materia de marketing y negocios. IC dictará, por medio de nuestro honorable Director Editorial, una clínica exclusiva de cuatro sábados a partir de octubre dirigida a profesionales y estudiantes. Cupos reducidos. Más info en: imagecampus.com



Editor / Desarrollador: CAPCOM
Género: Acción / Survival Horror
Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Fecha de salida: Octubre 2, 2012



LA ZONA QUE ALGUNA VEZ FUE CONOCIDA COMO RACCOON CITY HOY ES TIERRA DE NADIE. Del mismo modo que hace catorce años, varias ciudades importantes del mundo fueron atacadas por bioterroristas. Nuevamente, las calles se encuentran pobladas de chatarra y cadáveres caminantes patrullan las calles uniendo más víctimas a su putrefacto rebaño. Muchos inocentes cayeron presa de los pecados de Umbrella y los pocos sobrevivientes aún luchan a lo largo y ancho del mundo para revelar a los verdaderos culpables.

Por Tomás García | @Zripwud

EL DEDO ÍNDICE DE LEON KENNEDY tiembla al sentir el frío metálico del gatillo. Tanto sus ojos como los de su compañera, Helena Harper, están fijos en un punto específico de la oscuridad. Esperan con las armas apuntando al vacío. Leon le grita a la presencia y ésta responde con un quejido monótono, ininteligible. Ambos siguen esperando en silencio, conteniendo la respiración hasta que una figura sombría emerge de las sombras. La misma figura que Leon esperaba ver, la del Presidente de los Estados Unidos, su íntimo amigo. La figura se abalanza con violencia y Leon vuelve a gritar, incapaz de contener el horror en su garganta. La sombra vuelve a dar un paso hacia Helena, pero es el último. Una bala en el cráneo acaba con la abominación, pero solo marca el principio del viaje al Infierno para Leon y Helena.

Hasta 1996 muchos otros fichines cimentaron lo que hoy se conoce como Survival Horror, pero Resident Evil fue uno de esos pocos que definieron el género en la era de la PSX. Lo hizo de nuevo en su segunda iteración y en la tercera, con la amenaza de Nemesis acechando al doblar cada esquina. Pero posiblemente su mayor aporte a la industria llegó con el cuarto título, cuando no solo revolucionó al Survival Horror, sino también a los shooters en general. Muchos marcan el cuarto como el momento en que se desvió de sus raíces, pero no podemos desestimar su importancia para el género de acción.

Con un quinto juego que se contentó con confirmar todo lo que el cuarto innovó, agregándole un modo cooperativo que llegó para quedarse, Capcom tiene pensado volver a revolucionar el género, como nos ha tenido acostumbrados a lo largo de los años. ¿Cómo piensa hacerlo? Continuando con las ideas que presentaron en el cuarto título, según nos confirmó su productor, Yoshiaki Hirabayashi, con quien tuvimos la oportunidad de charlar; conversación que desarrollaremos más adelante en la nota. Por ahora parece que no hay planes de volver al pasado, y aun más: dejó en claro que siempre están buscando mover el género hacia adelante.

Acompañando semejante mentalidad, Resident Evil 6 muestra una cantidad de cambios en prácticamente todos sus aspectos. La historia será más épica en escala y tendrá más protagonistas. Y estos serán mucho más rápidos contra enemigos aún más feroces. Entre cambios de jugabilidad y mecánica, la clásica interfaz también sufrió alteraciones bastante decisivas. Uno de los mejores ejemplos es el inventario, que recibió un nuevo diseño: más ágil y simple que en otros Resident Evil. Alejándose todavía más de sus raíces, la administración de ítems luce tener mucha menos prioridad que en el pasado. El nuevo diseño tiene un aire a Dead Space, se puede acceder presionando un simple botón, de fondo la acción sigue en movimiento y está diseñado como que parezca integrada al juego en sí.

"La epidemia es global", piensa Chris Redfield mientras sus pasos reverberan entre los callejones de Lanshiang, China. Su pelotón, originalmente compuesto por media docena de hombres, solo cuenta con cuatro soldados. En un instante de descanso, los mira; tres de ellos respiran nerviosos mientras miran en todas direcciones. Redfield se vuelve en dirección al cuarto, Piers Nivans, y sus miradas se cruzan. Sin temor y con una determinación infranqueable, confirma lo que ya sabe: que tal vez no salgan vivos de esa ciudad, consumidos por la epidemia; pero, como soldados, deben irse cumpliendo su deber, librando a la ciudad de las monstruosas criaturas que vagan en la noche.

Siguiendo esta línea de hacer todo más rápido y ágil, el combate también cambió y es más dinámico. Además de caminar y disparar —algo que los fanáticos vienen pidiendo hace años— es posible tirarse al piso y rodar, para alejarse de los zombies y tener un par de disparos más antes de que se acerquen. El combate mano a mano también fue mejorado, permitiendo encadenar combos de hasta tres golpes en vez de uno, y permitiéndonos matar de un solo golpe a los enemigos que encontremos de espaldas. Finalmente, agregaron un sistema de cobertura para todos los personajes, lo que deja en claro que este Resident Evil tendrá más acción que ningún otro de la serie.

En los últimos años, Resident Evil y Capcom han recibido muchas críticas relacionadas a la dirección que empezó a tomar la serie, alejándose cada vez más del estilo original que mezclaba exploración, survival horror y puzzles. Como respuesta a las críticas, Capcom decidió que la sexta entrega tuviera un poco para cada tipo de fanático. Por esta razón, la historia estará segmentada en tres partes muy diferentes, con tres protagonistas distintos y unidos por un mismo hilo narrativo. Esto lo confirmó Hirabayashi durante nuestra entrevista, cuando dijo que Resident Evil 6 intenta seducir tanto a los fanáticos de la serie como a los nuevos jugadores y también a los viejos fanáticos de la saga.



Yoshiaki Hirabayashi

Para este número especial, Capcom nos dio la oportunidad de intercambiar mails con el productor de Resident Evil 6, Hirabayashi-san, quien trabaja en la serie desde la remake del primer RE para GameCube en 2002. Aprovechando la oportunidad, le hicimos algunas preguntas, no solo sobre el juego en sí, sino también sobre la actualidad del género Survival Horror y esto es lo que tuvo para decir:

[i]: ¿Qué les hizo tomar un enfoque totalmente diferente a la franquicia y hacer tres campañas distintas en un mismo juego?

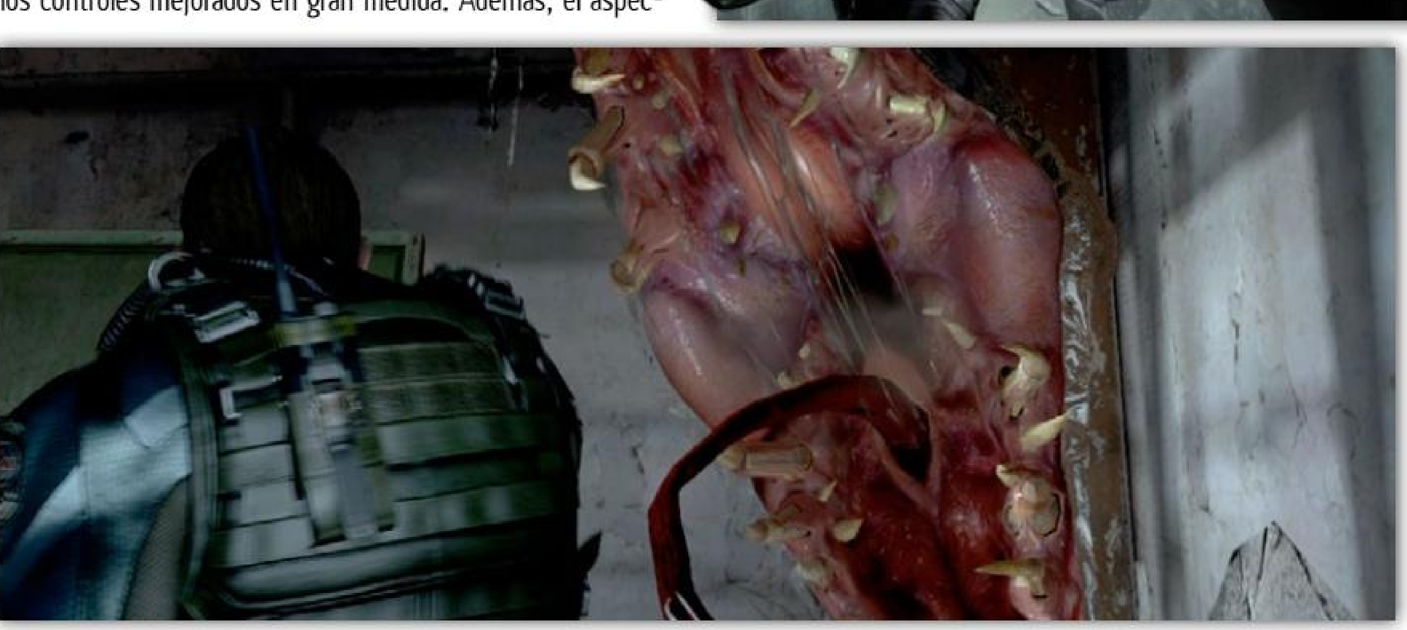
Hirabayashi: El Director de Resident Evil 6, Eiichiro Sasaki, quería que la historia tuviera un conjunto de protagonistas. Esto nos permitió crear una trama compleja que los jugadores pueden disfrutar desde diferentes ángulos, mientras experimentan incidentes de bioterrorismo en una escala global desde diferentes perspectivas, cada uno con su propia personalidad y método. También nos permitió incluir una gran variedad de tipos de jugabilidad y situaciones de terror. Un gran elemento que cubre ambos de estos aspectos es el Sistema de Crossover que mencionamos en otras ocasiones, donde personajes de diferentes campañas se encuentran en puntos específicos de la historia.

[i]: Si tuvieras que comparar cada campaña a un juego en la franquicia, ¿con cuál lo compararías?

Hirabayashi: El sistema de juego está basado en el estilo de Resident Evil 4 y Resident Evil 5, con los controles mejorados en gran medida. Además, el aspecto cooperativo es una opción que está inspirada en el título anterior. Aún así, los jugadores que disfruten de la experiencia en solitario encontrarán que su compañero IA puede actuar de maneras mucho más inteligentes que antes.

[i]: Sabemos que cada campaña va a tener un estilo diferente, ¿pero también va a variar en cuanto a mecánicas? ¿Leon, Chris y Jake van a tener habilidades únicas?

Hirabayashi: El núcleo del gameplay es el mismo para las tres campañas, pero cada una tiene su propio sabor. La campaña de Leon será muy "Resi-esque", con un estilo muy gótico; Chris es parte de una unidad y su campaña está basada en ese tipo de terror donde tus compañeros desaparecen uno por uno y no sabés cuántos van a salir vivos; Jake, por otro lado, está siendo perseguido constantemente por un enemigo aterrador desde el inicio de su campaña, así que es necesario lidiar con la presión constante de estar un paso adelante y la tensión y el miedo que eso conlleva.



Además, cada personaje tiene habilidades únicas que puede usar. Por ejemplo, Leon puede empuñar dos pistolas simultáneamente, lo que le da la habilidad de disparar varios tiros en rápida sucesión y obtener Critical Hits. Chris puede usar armas pesadas, muy poderosas a corto alcance. Y Jake es el único que pelea a puño limpio y posee una buena variedad de poderosos ataques a corta distancia.

[i]: Hablando de ellos, ¡esto es épico! ¿Qué les hizo incluir a dos pesos pesados como Leon Kennedy y Chris Redfield en un mismo juego?

Hirabayashi: Fue algo que decidimos desde el principio del desarrollo. El Director, Sasaki-san, nos mostró parte del arte conceptual donde mostraba a Leon y Chris enfrentados. Su impacto fue tan poderoso que todo el equipo decidió hacer ese uno de los puntos principales de Resident Evil 6.

[i]: ¿Y qué onda con Jake Muller? ¿Cómo puede ser que nunca hayamos escuchado? ¿Dónde estuvo todo este tiempo? ¿Fue criado por Wesker o siquiera lo conoció alguna vez?

Hirabayashi: Jake hace su primera aparición en Resident Evil 6 y ha estado trabajando como mercenario, entrando y saliendo de los campos de batalla toda su vida. Fue criado por su madre y nunca supo nada sobre su padre. Para sobrevivir ha vivido una vida dura.

[i]: ¡Volvieron los zombies! ¡Genial! ¿Pero qué onda con los J'avo, qué son? ¿Otro error de Umbrella?

Hirabayashi: Los J'avo son unos enemigos aterradores, poseedores de una inteligencia que los zombies no tienen. Pueden coordinar como un grupo, mutar y atacar de diferentes maneras. Los jugadores deberán cambiar sus tácticas acorde al enemigo y los J'avo son una parte muy importante de la esencia de Resident Evil 6. Además, poseen un secreto adicional: cuando reciben daño pueden cambiar a un "Chrysalide". Cuando mutan por completo, se convierten en un tipo de horror totalmente nuevo con el que los jugadores tendrán que lidiar.



[i]: ¿Qué es lo que intentaron conseguir con Resident Evil 6?

Hirabayashi: Queríamos crear un título de terror que pueda ser disfrutado por los fanáticos de Resident Evil, jugadores que nunca jugaron uno y viejos fanáticos de la serie.





[i]: De todas las cosas que ofrece este nuevo juego, ¿con qué quedaron más satisfechos?

Hirabayashi: Partiendo desde la base del Survival Horror, cada personaje está entrelazado en una dramática historia que puede ser disfrutada gracias a controles mejorados, combinados con una multitud de diferentes tipos de juego. De eso estamos más orgullosos.

[i]: De verdad nos gustó mucho que hayan agregado la posibilidad de disparar mientras se camina, pero también vimos movimientos nuevos como tirarse al piso y rodar, ¿en qué caso usaríamos movimientos como estos?

Hirabayashi: No hay una circunstancia específica donde los jugadores podrían usar este movimiento. Los jugadores se encontrarán con una gran cantidad de situaciones peligrosas y tienen este movimiento como una opción más para sobrevivir. Esta vez los enemigos no van a dudar en atacar lo que haya frente a ellos, de manera que saber manejar las varias acciones disponibles es clave para la supervivencia.

[i]: ¿Te parece que toda esta libertad de movimiento va a arruinar un poco el poco Survival Horror que queda en Resident Evil? ¿Tal vez eliminar parte de la tensión?

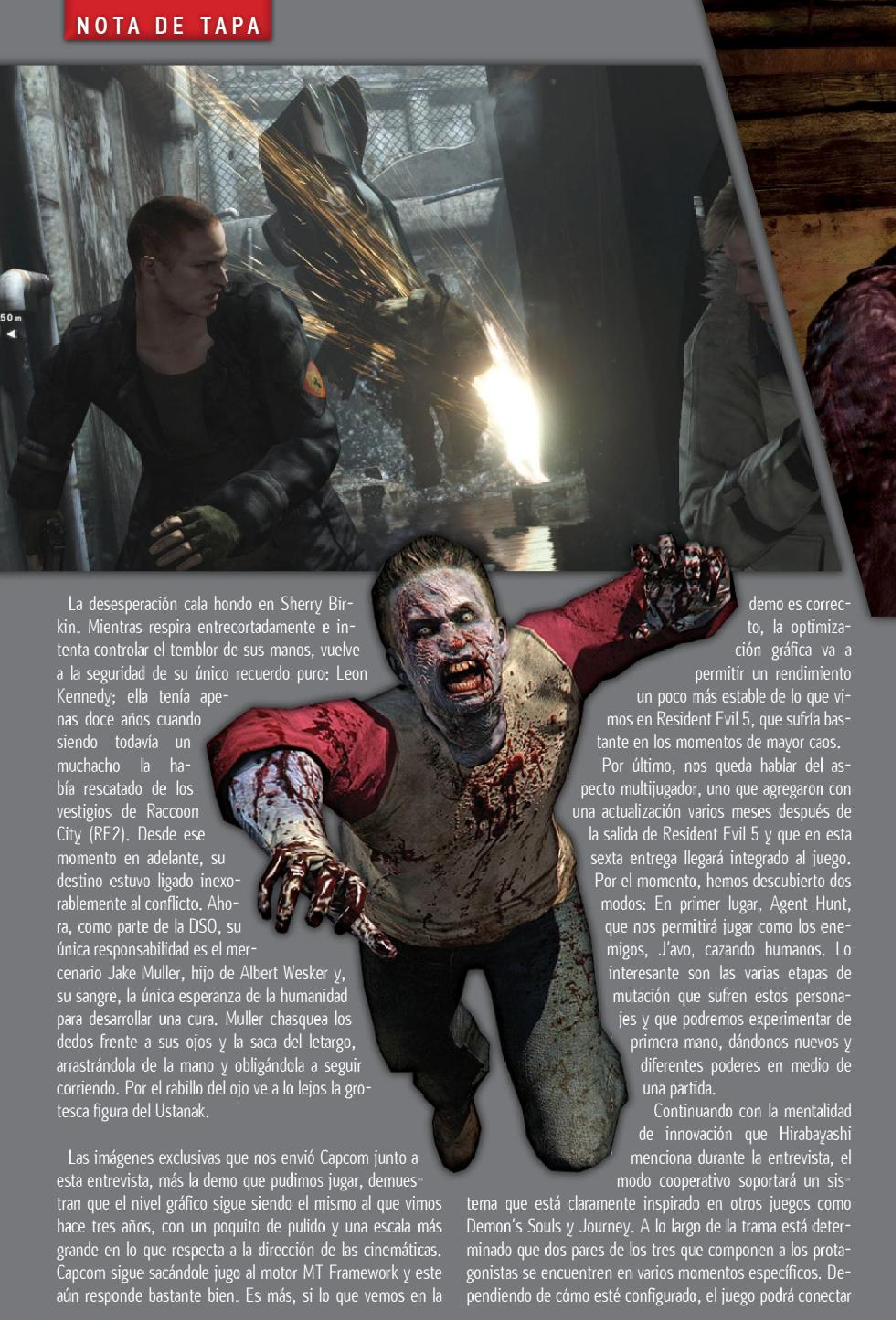
Hirabayashi: La razón por la que agregamos más movimientos fue para crear nuevas situaciones terroríficas para los jugadores. Queremos que se sientan amenazados de diferentes maneras cuando pelean con los enemigos. El tempo del Survival Horror está basado en tener municiones limitadas y hierbas para sobrevivir mientras manejas tus recursos. Al agregar más elementos de acción trabajamos duro en mantener el balance entre todos estos aspectos para que no perder la sensación del Survival Horror. Creemos que al agregar elementos de acción los jugadores van a tener más opciones para enfrentar la variedad de desafíos que se les presente. Y por supuesto, al agregar nuevos movimientos, los enemigos también tienen que ajustarse acorde y serán mucho más feroces.

[i]: El hecho de tener a Leon y Chris en un mismo juego, tiene todo para ser un capítulo definitorio en la historia de Resident Evil. ¿Estaríamos en lo correcto si dijéramos que este es el último Resident Evil como lo conocemos?

Hirabayashi: Tenemos toda la intención de que Resident Evil 6 sea el mejor Resident Evil hasta la fecha, pero no tenemos ninguna intención de que sea el último.

[i]: ¿Qué te parece el estado actual del Survival Horror como género? ¿Es posible hacer un Survival Horror puro para consolas o, para tener éxito, debe ser un híbrido de acción como Resident Evil y Dead Space?

Hirabayashi: Estamos felices con la variedad de juegos que han intentado hacer su propia versión del genero. Como gamer, disfruto jugar todos esos juegos también. Los ideales de los usuarios y las demandas cambian con los tiempos, así que me parece importante que el género evolucione junto a los jugadores. No creo que los híbridos sean los únicos que pueden tener éxito; juegos innovadores que intentan nuevas maneras de ofrecerles a los jugadores experiencias aterradoras son los realmente llamativos. Acá en Capcom siempre estamos buscando nuevas maneras de proveerles a los jugadores esas experiencias. En el futuro, puede que el género Survival Horror evolucione a algo como una experiencia más tradicional de Survival, así que es difícil decir el destino que le aguarda.



La desesperación cala hondo en Sherry Birkin. Mientras respira entrecortadamente e intenta controlar el temblor de sus manos, vuelve a la seguridad de su único recuerdo puro: Leon Kennedy; ella tenía apenas doce años cuando siendo todavía un muchacho la había rescatado de los vestigios de Raccoon City (RE2). Desde ese momento en adelante, su destino estuvo ligado inexorablemente al conflicto. Ahora, como parte de la DSO, su única responsabilidad es el mercenario Jake Muller, hijo de Albert Wesker y, su sangre, la única esperanza de la humanidad para desarrollar una cura. Muller chasquea los dedos frente a sus ojos y la saca del letargo, arrastrándola de la mano y obligándola a seguir corriendo. Por el rabillo del ojo ve a lo lejos la grotesca figura del Ustanak.

Las imágenes exclusivas que nos envió Capcom junto a esta entrevista, más la demo que pudimos jugar, demuestran que el nivel gráfico sigue siendo el mismo al que vimos hace tres años, con un poquito de pulido y una escala más grande en lo que respecta a la dirección de las cinemáticas. Capcom sigue sacándole jugo al motor MT Framework y este aún responde bastante bien. Es más, si lo que vemos en la demo es correcto, la optimización gráfica va a permitir un rendimiento un poco más estable de lo que vimos en Resident Evil 5, que sufría bastante en los momentos de mayor caos.

Por último, nos queda hablar del aspecto multijugador, uno que agregaron con una actualización varios meses después de la salida de Resident Evil 5 y que en esta sexta entrega llegará integrado al juego. Por el momento, hemos descubierto dos modos: En primer lugar, Agent Hunt, que nos permitirá jugar como los enemigos, J'avo, cazando humanos. Lo interesante son las varias etapas de mutación que sufren estos personajes y que podremos experimentar de primera mano, dándonos nuevos y diferentes poderes en medio de una partida.

Continuando con la mentalidad de innovación que Hirabayashi menciona durante la entrevista, el modo cooperativo soportará un sistema que está claramente inspirado en otros juegos como Demon's Souls y Journey. A lo largo de la trama está determinado que dos pares de los tres que componen a los protagonistas se encuentren en varios momentos específicos. Dependiendo de cómo esté configurado, el juego podrá conectar



a cuatro jugadores (amigos o desconocidos) en una misma campaña para estos encuentros especiales. No es algo revolucionario, pero en lo que respecta al modo cooperativo de la serie, es el próximo paso y también va a ser excelente para los bosses más complicados.

La elusiva figura de Ada Wong ha estado presente en todos los eventos relacionados y presenció todos los crímenes de Wesker contra la humanidad. Pero ahora con él fuera del cuadro, Wong se ve obligada a salir a la luz, confrontar todos los misterios que la rodean y revelar la verdadera naturaleza de su participación en los eventos que transcurrieron desde el accidente de Raccoon City en 1998.

Hace tan solo algunos días, Capcom reveló la existencia de una campaña secreta que se desbloquea una vez terminadas las tres principales. En esta cuarta aventura —que no tiene modo cooperativo— ocuparemos el rol de Ada Wong, jugando en lo que parecería una buena mezcla de acción y puzzles, como los viejos juegos de la serie.

En algún momento se manejó la posibilidad de que este fuera el último Resident Evil antes de un reboot y siguiendo esos rumores, interrogamos a Hirabayashi sobre el futuro de la serie, sobre todo con un capítulo que parece tan determinante como este, pero todo lo que recibimos fue la confirmación de que esta es la dirección de la serie actualmente y, en el futuro, van a seguir tratando de agregar y mejorar los aspectos cooperativos y la acción en general. Aún así, el productor mencionó que no olvidan a los viejos fanáticos de RE y los tienen en mente a la hora de desarrollar los próximos juegos.

Viendo a Chris y Leon enfrentados en el trailer de Resident Evil 6 se da a entender que todos los eventos que protagonizamos en viejos Resident Evil nos llevaron a ese épico segundo. Que todas las historias que parecían tener un hilo conector casi nulo, estaban preparándonos para este momento, este nuevo lanzamiento. Por supuesto, no tenemos confirmación que este capítulo sea tan importante como nos pinta a nosotros, pero de todas maneras mantenemos la ilusión de que Resident Evil 6 esconda una sorpresa. [i]

Muchas gracias a Capcom y al productor de RE6, Yoshiaki Hirabayashi, por su tiempo y atención.



QUERIDA IRROMPIBLES:

Nunca tuve la posibilidad de enviar una carta a una de las revistas que leía cuando era chico. En ese tiempo no tenía ni idea de cómo se hacía, o no me animaba y cada vez que leía algunas de esas cartas me imaginaba la alegría que debía tener ese afortunado lector al aparecer en esas preciadas últimas páginas del correo.

Pero ahora, con todo esto de las redes sociales, los lectores nos sentimos más en contacto con nuestros "ídolos" gamers que nos acercan toda la info mes a mes (a veces con atrasos pero tratando de lanzarla lo más pronto que se pueda), ya sea mediante Facebook, Twitter o en la misma irrompibles.com.ar

Me alegra tanto de que se siga con esa misma pasión y ese airecito a familia o comunidad, como quieran llamarlo, que se siente al leer cada página de la "revi" (así le pedía yo al kioskero la Xtreme PC cuando era una gamercito).

Y pido que nunca cambien el sentido del humor que le dan a la misma, ya que eso es algo que no todas las revistas sobre videojuegos tienen y se vuelven aburridas de leer.

Me retiro mandándoles un enorme enorme abrazo a todo el staff que trabaja duramente (yo me imagino que se la pasan viciando igual... jajaja) y dejando un post data con una petición, ya que sin ella no sería una carta gamer. :)

PD: No sé qué opinan Uds. o si ya se comentó la idea, pero me encantaría que en una de las ediciones de la revi pudieran lanzarla junto con un CD como para recordar viejas épocas (ya saben, con addons, wallpappers, trailers y demás yerbas). Entiendo que las demos actuales sean muy pesadas, pero hacer una recopilación de demos viejitas sería algo muy nostálgico para varios de nosotros... Yo la compraría sin pensarlo por más que cueste un billetín extra, total es por única vez.

Y recuerden, si se rompe no es irrompible (¡aaah, ahora sé lo que se siente decirlo!).

–Emiliano "Spawnr" Leiva

Gracias por escribirnos, Emiliano. ¡Muy loca tu idea del CD con demos retro! ¡Estás muy mal! Aunque es para pensarlo. Si lo hiciéramos seguramente será vía descarga, porque ya muchos no tienen unidades lectoras.

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a:

revista@irrompibles.com.ar [i]

REVIEWS >>>>>>>>

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Por Fernando Coun | Shinjikum



Deponia
El gran escape

RUFUS ESTÁ APURADO. Quiere huir. De su pareja. De sus amigos. De los Vecinos. Del basural en que se convirtió su Kuvaq natal. De todos. De él mismo. Pero todo gran escape conlleva sus riesgos. Y falla. Cosecha burlas. Y vuelve a fallar. No escarmienta. Y sigue fallando. Una y mil veces. Fallará. Pero esta vez... esta vez...

Está cerca. Muy cerca de su objetivo: La celestial Elysium. Lugar perfecto donde sin esfuerzo todas las necesidades son satisfechas. Donde además abundan la pulcritud y la tecnología. Rufus tiene que aprovechar esta oportunidad y lo hace. Casi. Algo sale mal. Logra apenas un contacto precipitado: Goal. Joven, bella, frágil... comprometida. Ahora también está atrapada en Kuvaq. También debe escapar. Como nuestro héroe. Apela a su generosidad –todavía no lo conoce–, debe volver a donde pertenece. ¿Actuará Rufus por amor a Goal o la verá como un simple pasaporte a Elysium? ¿Las dos cosas? ¿Es posible?

El tono sarcástico al que recurre la historia –unas 12 horas en total– no da tregua. Daedalic Entertainment de Alemania se luce con un humor ácido, por momentos misógino, y con varias referencias a otros clásicos del género. Dan ganas de escuchar todos los diálogos, que son bastantes de por sí, ya que la trama y el final son únicos. Rufus es como es. No hay vuelta que darle. Pero el resto de los habitantes de Kuvaq, la ciudad desecho de Deponia, no se quedan atrás. Toni, su media naranja podrida, festeja cada vez que se queda sola. Wenzel, su mejor-peor amigo, no tiene empacho en hacerse con todas sus pertenencias. La secretaria trans Lotti, con su mentón cuadrado con sombra y su vozarrón, ordena el ayuntamiento [N. de Ed.: La voz más desopilante que escuchamos en años]. Por solo nombrar algunos.

A lo largo de las tres partes en que se compone la aventura, resolveremos –siempre personificando a Rufus– típicos puzzles y algunos minijuegos (que se pueden saltear). En ningún caso constituyen un gran reto para nuestro intelecto pero tienen ese no-sé-qué de los clásicos. Hasta las pruebas por ensayo y error nos robarán más de una sonrisa. En muchos sentidos, es como jugar una aventura gráfica de la época dorada del género. Rufus es como un primo lejano de Guybrush Threepwood.

Los gráficos con estilo cómic logran que el mundo de residuos luzca limpio y brillante. Toda una paradoja. Los videos que conectan la historia al igual que la música de los interludios son de lo mejor. Las voces –en inglés, alemán o ruso, aunque con próximo doblaje al español– son correctas y el resto de los sonidos y música ambiente algo monótonos. En resumen, estamos frente a una muy disfrutable aventura gráfica que posee esa chispa necesaria para cortar con la rutina diaria y sorprendernos riendo de nosotros mismos; bah, de Rufus. [i]

RECETA DE CAFÉ ESPRESSO

Un pequeño aporte para el gran periodismo gourmet nacional, al estilo Grog XD. A continuación los ingredientes de la receta que hace furor entre los jóvenes de Deponia:
• **Estimulantes** • **Frijol Picante** • **Pólvora Negra** • **Ácido de Baterías** • **Taurina** • **Agua**
(Beber con moderación. Prohibida su venta -no así su consumo- a menores de 5 años y animales.)

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Clásica aventura gráfica point-and-click con aires a Monkey Island.

LO BUENO: Estilo cartoon de los personajes y su sarcasmo. Los interludios. Las voces.

LO MALO: Historia lineal. No dispone de voces ni subtítulos en castellano (pronto disponibles).

75%



Juegos, trampas y unos chinos humeantes

LOS OJOS RASGADOS, la ropa aunque barata, vamos, me ajusta a la perfección. Mi físico no es gigantesco pero soy fibroso como la soga de un barco y tatuajes de dragones florecen en mi piel. Vuelvo a mi antiguo barrio y a mis viejas amistades, pero no como me conocían. Aquellos con quienes compartía mi tiempo son hoy miembros de las tríadas y yo, utilizando esa vieja amistad como pasaporte, planeo viajar hasta el corazón de la mafia china y clavarle un aguijón. Mi nombre es Wei, Wei Cheng [N. de Ed.: Moki en chino].

En medio de un auge de los sandboxes de acción, categoría que inaugurara con un éxito sin precedentes el querido Grand Theft Auto, surge un nuevo contendiente para disputar el ring de las mafias. Sleeping Dogs [N. de Ed.: Antes conocido como True Crime: Hong Kong]. El nuevo fichín de United Front Games intenta tomar todo lo bueno de sus antecesores y contendientes (GTA, Red Dead Redemption, Saints Row) y poner lo suyo para elevar la vara... o el joystick.

Estamos en los zapatos de Wei Cheng, un policía encubierto que intenta infiltrarse en una de las tríadas de la mafia china para desbaratarla. Wei tiene que resultar creíble y por supuesto hacer cosas que se supone no debería. Extorsionar gente, golpearla hasta dejarle la cara como una bandeja de carne de Coto, o matarla. Wei lucha constantemente contra su conciencia y sus principios de buen policía, pero también cede a sus viejos afectos y amistades. Pisa constantemente la línea entre lo bueno y lo malo, lo correcto e incorrecto, lo legal e ilegal, poniendo a prueba todo el tiempo la conciencia de quien lo controla. Y hay que reconocer que pese a que la idea es en esencia la de un viejo policial llamado "Estado de Gracia", se mantiene a flote radiografiando a la perfección las entrañas de la mafia china. Una historia sólida, cruda, sangrienta y creíble.

Patada a los tobillos

Acostumbrado a los sandboxes, uno cree que ya vio todo y llega este fichín y nos da una patada en los tobillos. Porque, más allá de una historia interesante, hay un personaje que va creciendo con increíbles tintes de RPG. Lo que es mejor aún, puede crecer de tres maneras distintas. Como es un agente encubierto, hay misiones de la policía y de la tríada. Cada una tiene su propio abanico de habilidades nuevas al subir de nivel. Como si esto no alcanzara, hay un tercer conjunto de habilidades que crece cuando uno mejora su fama al cumplir con misiones secundarias, carreras o peleas callejeras. Esto último, además, nos habilita a conseguir mejores ropas, autos y motos para movernos por la ciudad virtual.

Las peleas tienen un tufillo a Batman: Arkham Asylum, pero por supuesto con un increíble surtido de tomas, golpes y patadas. Y como las peleas tienen que tener ese toque callejero, uno puede seguir castigando a quien está en el piso o levantarlo para golpearlo contra la pared o reventarlo por ejemplo contra una cabina de teléfono para rematarlo con golpes de tubo telefónico en la cara. Un amor.

Piña piña patada larga

Gráficamente, este fichín necesita un apartado especial. Porque varía muchísimo la experiencia según la plataforma.

Por Sebastián Di Nardo| @mokirrompibles

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un policial de mafia china impecable.

LO BUENO: Un sandbox moderno con mucha acción y una historia sólida.

LO MALO: Menos calidad gráfica en consolas. Sin multiplayer.

88%

La ciudad es enorme, exquisita en detalles. Amanece, anochece y llueve. Calles, semáforos, tráfico y autopistas, peatones que caminan y hacen sus cosas. Todo es increíble y deslumbrante. Confieso que en varias oportunidades sentía la boca seca y era porque no lograba cerrarla del asombro durante varios minutos. [N. de Ed.: No sé si editar esto.] Basta con pararse en una esquina céntrica y ver a la gente y su comportamiento para tener una idea de la ambición del proyecto. Si les cuesta imaginarlo, piensen en un GTA en china pero con esteroides gráficos. Increíble. Pero todo tiene su lado oscuro cuando las ambiciones son grandes. Sleeping Dogs sólo puede correr en su máximo esplendor en PC, donde un DLC de descarga gratuita (y de 3 GB) con texturas en HD, se suma a los 5 GB de la instalación inicial. En consolas es un juegazo pero con texturas sencillas y aún así a veces cuesta moverse sin que la imagen pegue algunos tirones. Por esta razón, varios medios del mundo han criticado a Sleeping Dogs por tener baja calidad en texturas o modelos de personajes muy artificiales. Pero les aseguramos que si tienen oportunidad de probarlo en una PC con las texturas HD, les va a volar la peluca a menos que la tengan pegada con cinta de embalar. Es OTRO juego.

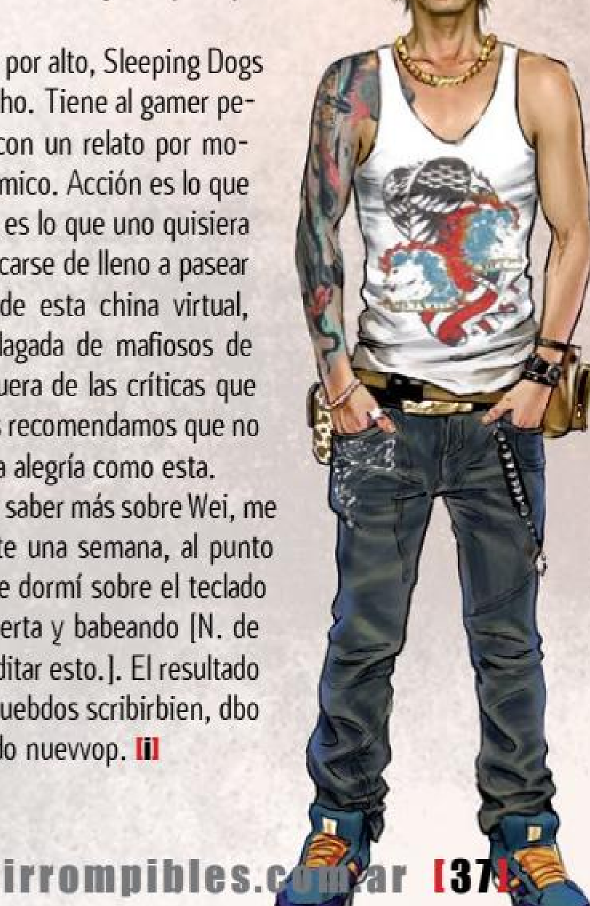
El audio no se queda atrás con una buenísima banda de sonido y por sobre todas las cosas con el increíble trabajo que han hecho con las voces, muchas de las cuales son de grandes estrellas de Hollywood; entre ellas, Lucy Liu, la hermosísima chinita de Los Angeles de Charlie; Emma Stone, la novia del nuevo Hombre Araña; y Tom Wilkinson, un extraordinario actor inglés a quien hemos visto en películas como Misión Imposible, Batman Inicia y El escritor fantasma.

Lo que el combo se llevó

En todo este maravilloso combo de gráficos, emociones, piñas, tiros y patadas voladoras, hubo un gran ausente. Un gran ausente que podría extender la vida útil del fichín más allá de las 20 o 25 horas de juego que tiene. Señoras y señores, en Sleeping Dogs el multiplayer tiene un ausente. Allí donde otros han incursionado con éxito, como Red Dead Redemption, Saints Row o Max Payne 3, Sleeping Dogs prefirió mantenerse al margen en silencio. ¿Por qué? ¡Hubiera sido genial!

Pasando esto por alto, Sleeping Dogs asombra y mucho. Tiene al gamer pegado a la silla con un relato por momentos muy fílmico. Acción es lo que sobra y tiempo es lo que uno quisiera tener para dedicarse de lleno a pasear por las calles de esta china virtual, aunque esté plagada de mafiosos de poca monta. Fuera de las críticas que hayan leído, les recomendamos que no dejen pasar una alegría como esta.

En el afán por saber más sobre Wei, me amanecí durante una semana, al punto que jugando me dormí sobre el teclado con la boca abierta y babeando [N. de Ed.: No sé si editar esto.]. El resultado fue fatal. Nop puebdos scribirbien, dbo cmprar un tclado nuevvop. [i]



Bethesda Softworks | RPG | Xbox 360, PlayStation 3, PC

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles



TES V: Skyrim: Dawnguard

Como Crepúsculo pero medieval y con más onda

YA LLEVABA UN MES recorriendo las tierras de Skyrim como un héroe. La gente hablaba de mí y todos reconocían aquel poder brutal que pusiera a raya a los dragones. Por eso decidí matar el tiempo haciendo algunas misiones para un miserable gremio de asesinos... pero lo abandoné por una cuestión de principios. No me gusta matar, al menos no a quien no lo merezca. Entonces me crucé en un puente con alguien y mi destino cambió una vez más.

Las palabras del aldeano pusieron derechos los cuernos de mi casco. Después de haber instalado el primer DLC oficial de Skyrim, algo estaba ocurriendo. Indagando un poco, me enteré que los Guardianes del Amanecer tenían problemas con vampiros en su zona. ¿Vampiros? Mmmmminteresante.

Instantes después, allí estaba peinado y engominado frente a los Guardianes ofreciéndoles mis servicios para averiguar qué ocurría. No tardaría en encontrar y encargarme de los primeros vampiros para terminar más tarde frente a uno de sus superiores, tentándome para unirme a sus fuerzas. No voy a negarles que la idea sonaba atractiva pero, para terminar de decidirme, se transformó frente a mí en su forma vampírica. ¡Yo quiero hacer eso! Y me ofreció su sangre.

Nubes con alas

Hasta ese punto todo sonaba muy gay de no haber terminado frente a él por haberle salvado el pellejo a su hija. Una hermosa vampirita que había sido enterrada junto a un pergamino escrito en una antigua lengua. Ella se convertiría en mi compañera inseparable, logrando lo que tal vez no se logró antes: tener por primera vez un compañero útil, que te salve el pellejo, que no se atraviese en tu línea de disparo... y que, encima, esté buena.

En cuanto a nuestro personaje, hubo bastantes novedades, sobre todo si uno elije ser vampiro. A la interminable lista de poderes y gritos, se suman ahora poderes vampíricos.

Como amo de la noche ahora podía transformarme en todo momento en mi forma vampírica para asestar golpes mortales con mis propias manos o levitar y absorber con magia la energía vital de mis enemigos. Pero esto no termina aquí, también se puede seducir a nuestras víctimas para hacerlas hablar, y movernos de un punto a otro convirtiéndonos en una nube de murciélagos. ¡Brillante!

El único problema es que si a uno ya se le enroscaban los dedos con tanto menú y tanto poder, prepárense para lo peor. Si se tiene problemas para recordar dónde estaba cada poder, acostúmbrense a no encontrar nada o hagan una lista. Peor aún, si tienen problemas para decidir cuál poder utilizar de la inmensa cantidad disponible... agárrense.

Los poderes no son las únicas mejoras. Hay nuevas localidades, más escenarios para deleitar el ojo mientras caminamos y por supuesto una historia sólida de unas 10 horas de juego, dependiendo de nuestra facilidad para pavear por el camino. Mucha gente se ha topado en su recorrida por estas nuevas tierras con algunos errores de clipping. No fue nuestro caso al menos en la sólida versión de PC. A quien pregunte si este DLC vale los 20 dólares, les contestamos con una frase trilladísima pero efectiva: "Sobrevolar las tierras de Skyrim convertido en una nube de murciélagos no tiene precio". [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un excelente y completo DLC. Valió la pena la espera.

LO BUENO: Historia con más horas de acción y Vampiros. Combo perfecto.

LO MALO: Solo 10 horas de amor extra.

83%



Activision | Radical Entertainment | TPS, Acción, Aventura | PS3, X360, PC

Por Lucas Robledo | @lucasrobledo

Prototype 2

¿Terapia? James Heller te ayuda a romper todo. De nuevo

LA PRIMERA ENTREGA DE PROTOTYPE nos voló la cabeza. Todo el concepto del juego, la propia jugabilidad, el diseño del gameplay y la libre interacción por los escenarios lo convertían en un juego imposible de aburrir. La propuesta de Prototype 2 es similar, pero multiplicada por diez. Y desde el inicio vemos la magnitud: con una impecable cinemática nos cuenta la historia hasta la escena inicial del juego. A los cinco minutos, estalla una secuencia de acción increíble y ya no para.

En esta secuela controlamos a James Heller, un tipo enojado con la vida (y con casi todo lo que se interponga con su objetivo), que está en busca de venganza luego de que el brote del virus que cayó sobre Nueva York, ahora llamada Nueva York Zero, matara a su familia. Si bien el objetivo es exterminar a Blackwatch, nuestro héroe tiene un solo apellido en mente: Mercer. Al parecer, el culpable de todo es Alex Mercer, el protagonista de la primera parte, pero, conforme avanzamos en el juego, la historia nos va a meter de lleno y hasta el fondo para descubrir la verdad.

Prototype 2 es una hecatombe de acción, llena de dinamismo y una carga implosiva de puro entretenimiento. En favor a esto, el gameplay requiere que vayamos consiguiendo nuevos poderes y ampliando los que tenemos, ya que en cada misión nos enfrentamos a un temible jefe final y al que, luego de matarlo, le "robamos" su poder especial, su habilidad específica. Lo bueno de esto es que cada vez que ganamos un poder nos sentimos más inmortales e indestructibles, y eso impulsa a tomar nuevas decisiones. El juego va cambiando misión tras misión. Además de las primarias, también hay secundarias, que casi siempre consisten en recolectar objetos o ítems especiales.

En el camino para desmantelar a la poderosa Blackwatch, nos vamos a tener que meter en lugares colmados de guardias, seguridad impenetrable, enemigos por doquier... nada muy complicado para alguien que puede absorber la identidad de cualquiera que se le cruce. Esto permite obtener más datos de la historia, conocer a cada personaje y tener acceso a lugares especiales, tal cual pasaba en la primera parte. Y también se repite todo el resto: trepar edificios, volar, revolear tanques y destrozar a los míseros humanos.

Prototype 2 termina siendo una excelente secuela en todos los sentidos. Supo tomar lo mejor de la primera parte y mejorar algunos puntos. La capacidad de exploración, la acción desmedida y la utilización de toda clase de poderes hacen que sea imposible aburrirnos. El nivel gráfico y sonoro no está a la altura de lo mejor de estos días... pero con semejante gameplay ¿a quién le importa? [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: La genialidad con la que está diseñado el juego y sus misiones ayudan muchísimo a olvidar sus pequeños traspiés.

LO BUENO: Gran variedad de ataques mortales, un gameplay impecable. ¡El placer de destruirlo todo!

LO MALO: Si bien es muy entretenido, no termina siendo tan original. Se repite, es muy similar al primero.

85%



Darksiders II

Now, I am become Death, the destroyer of worlds

EL "CONSEJO ABRASADO" LLEVÓ A CABO SU COMPLOT e inculpó a Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, por la destrucción de la Humanidad. Guerra peleó contra Cielo e Infierno en busca del culpable y, a su paso, solo hubo destrucción, porque todo había sido corrompido. Y en el final lo tendrían a él como culpable. Mientras tanto, uno de sus hermanos busca los medios de su redención, la Muerte.

Hasta los de Vigil Games se sorprendieron con el éxito de Darksiders. Hicieron algo con amor y resultó ser que, aunque no fue un boom de ventas, el clásico fenómeno boca a boca hizo su trabajo y terminó jugándolo mucha más gente de lo que habían anticipado. Darksiders era el Zelda oscuro y violento que todos pedían pero Nintendo no hacía; y ahora que Darksiders tiene una secuela, ya es su propia bestia, una picorosa mezcla de juegos y elementos.

Como uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis, Muerte sabe que ellos sólo pueden ser invocados cuando los Siete Sellos que sellaron la tregua entre el Cielo y el Infierno sean rotos. Y eso no debería ocurrir hasta que la Humanidad pueda formar parte de la eterna batalla. Por esa razón, Guerra no puede ser culpable de la acusación del Consejo, ya que los sellos permanecen intactos. Y con esta determinación, Muerte viaja al mundo de los Creadores, criaturas divinas cuyo poder se encuentra restringido por la Corrupción que cubre sus Tierras. Así es como la Muerte acuerda limpiar su mundo, lo que le permitirá alcanzar el Árbol de la Vida, cuyo interior encierra la salvación de la Humanidad y la redención de Guerra.

Como su predecesor, Darksiders II se toma su tiempo para yuxtaponer un contexto sobre la acción. Y lo bien que hace, ya que la ficción de Darksiders es una de las tantas cosas que nos tomó por sorpresa y en esta secuela continúa en puntos muy altos, con una buena historia y personajes que despiertan –y mantienen– la intriga a lo largo de toda su duración. Además, tener como protagonista a la Muerte hace para conversaciones más amenas que el siempre iracundo Guerra.

Y hablando del protagonista, está claro desde el vamos que Muerte es bastante diferente a Guerra. Se trata de un personaje mucho más ágil, aunque no tan fuerte. Muerte no puede aplastar a la mayoría de sus enemigos, pero es lo suficientemente rápido para hacerse con ellos antes de que se den cuenta. Además, es un Nigromante maestro, lo que proporciona una gran cantidad de herramientas; desde invocar su apariencia más conocida de La Parca, hasta llamar una buena cantidad



de criaturas que lo ayuden en las batallas. Hay un completo árbol de habilidades que permite mejorar tanto los aspectos físicos como místicos del personaje, siempre dependiendo de cómo queramos jugar.

Y como su protagonista, Darksiders II es un fichín diferente, no sólo en cuanto a su historia, sino también en cuanto al estilo. La música es mucho más contemplativa y, el paisaje, divino. Y a pesar de los cambios, muchas de las mecánicas y elementos del original permanecen intactos, aunque no detienen su evolución, como el agregado de un Fast Travel para no tener que caminar de vuelta al HUB principal cada vez que salimos de un dungeon. Lo mismo va para los gráficos, el estilo es claramente Darksiders, pero la fidelidad ha mejorado notablemente con unos paisajes increíbles, a la altura de Skyrim y Uncharted.

El mundo también es diferente, mucho más natural y con un diseño más inspirador que demuestra el amplio rango de los artistas que laburan en Vigil Games. Además de la campaña principal, hay una buena cantidad de quests secundarias que, aunque parezcan fetch quests, ofrecen nuevas vueltas a viejos dungeons y encuentros con ingeniosos bosses exclusivos para esas quests. Sin mencionar todos los secretos que se pueden encontrar recorriendo los varios mundos sobre su corcel bayo, Desesperanza.

Hace un par de años, Darksiders fue el resultado de la unión de varias fórmulas. Vigil Games no se quedó en los laureles a la hora de actualizar la fórmula y, por eso, en muchos aspectos su secuela es más que su predecesor. Al veloz combate basado en combos y la exploración habitual, se le suma un elemento de loot bastante complejo que permite mejorar todo el arsenal y armaduras disponibles; así también como subir el nivel de ciertas armas poseídas, alimentándolas con otras armas.

A fin de cuentas, Vigil Games lo ha hecho de nuevo, mejoró algo que ya era muy bueno y de una manera que todo lo nuevo parece que ya pertenecía al mundo de Darksiders. Simplemente es una pena que el juego tenga algunos problemas técnicos y el port de PC sea un escupitajo en la cara de la comunidad. Aún así, quedamos más que satisfechos y no podemos esperar hasta conocer el destino de los dos Jinetes restantes, Disputa y Furia, para finalizar en un quinto juego donde los cuatro cabalguen desde el cielo para una épica batalla final... ¡bueno, che! Vale soñar, ¿no? [i]



¿La PC ya no imPORTa?

La gente peotestó, una vez más, por otro horrible port de PC. Un nuevo insulto a una optimista comunidad que ya se escandaliza con facilidad. Pero esta vez no hubo exageración, hasta THQ se disculpó públicamente, ya que habían prometido amplias configuraciones gráficas y de controles y nada de eso llegó a la versión final.

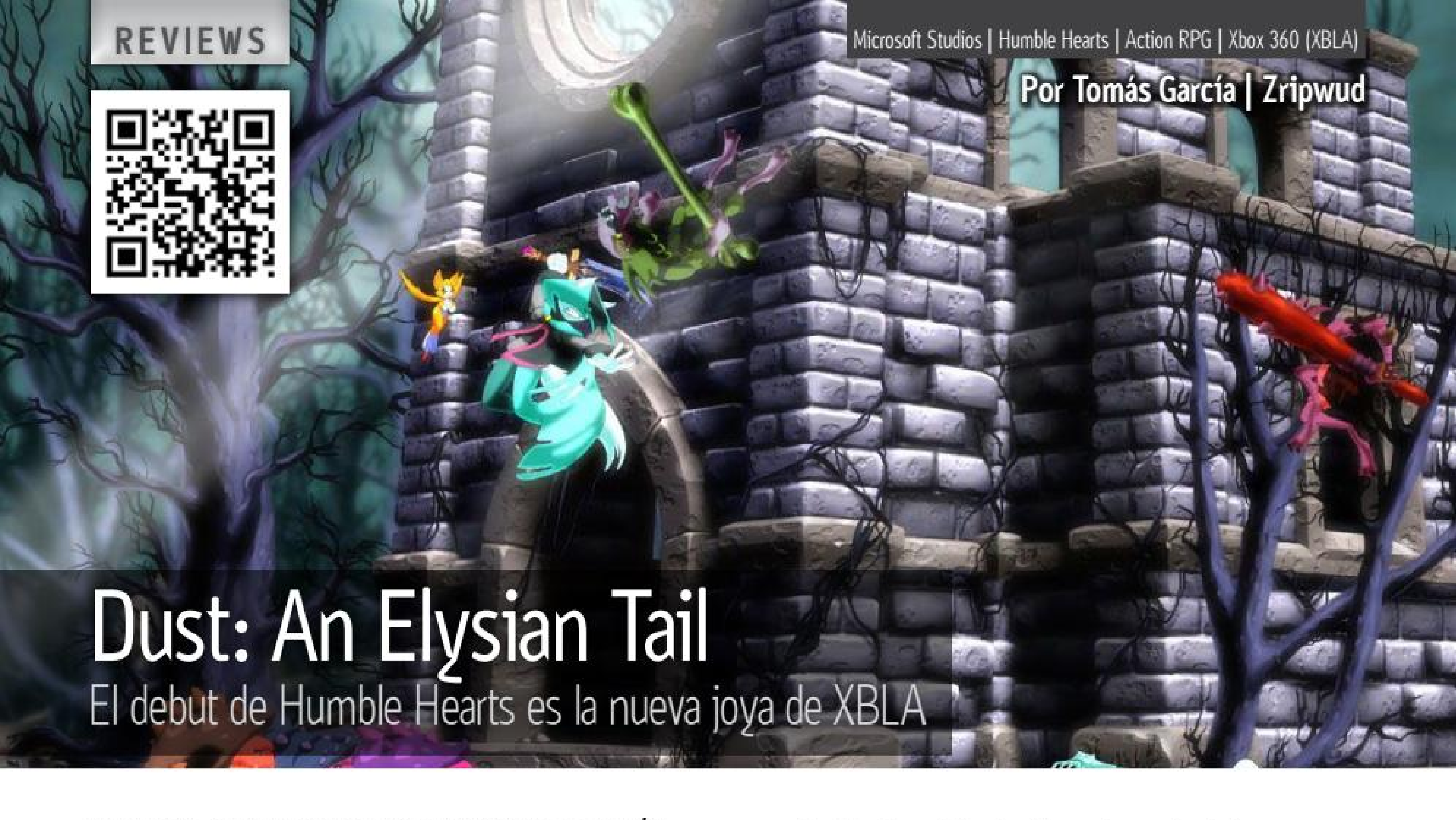
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Más Darksiders con un nuevo protagonista y muchísimo loot.

LO BUENO: Igual donde debe serlo, más veloz y con loot. Death Rocks!

LO MALO: Problemas técnicos en la versión de consolas y un port de PC para el olvido.

87%



Microsoft Studios | Humble Hearts | Action RPG | Xbox 360 (XBLA)

Por Tomás García | Zripwud

Dust: An Elysian Tail

El debut de Humble Hearts es la nueva joya de XBLA

EMPIEZA CON UNO DE LOS MAYORES CLICHÉS en la historia de los fichines: joven héroe despierta con amnesia y conoce fieles compañeros que a lo largo de su autodescubrimiento se harán insepara-bles. Pero algo anda mal. Para empezar, los "fieles compañeros" son una mística espada que habla y su peculiar guardián, Fidget, una especie de gato alado y parlanchín llamado Nimbat. A cualquier cosa que en Dust parezca ya utilizado, Dean Dodrill le da un giro propio que la hace fresca e interesante.

Un claro ejemplo es el estilo del arte, muy alejado a lo que vemos hoy en día. En su mayoría son simpáticos bichitos con los que quisiéramos dormir abrazando como a un peluche. Un excelente contraste con la trama que por momentos puede ser muy oscura. Y lo que une tan bien esta disparidad es la soberbia actuación de los que prestan su voz a cada personaje. Desde los protagonistas de la historia hasta los que aparecen una sola vez, son de lo mejor que puede ofrecer la industria.

Pero no todo es tan serio como parece. Otro de sus grandes fuertes es el guión y elenco de personajes. Todos entran en su claro arquetipo, pero gracias al rico diálogo, cada personaje está perfectamente definido y desarrollado con emoción, intriga y una dosis gigantesca de humor, tanto cálido como autorreferencial, atravesando hábilmente la cuarta pared como Pedro por su casa. Hace mucho que no vemos un juego tan bien narrado y que use el humor de una manera tan efectiva. Y este humor es el que permite que uno se deje atrapar por una historia que se toma tan en serio y, aunque por momentos sea un poco densa, resulta excelente en cada aspecto. Desde su introducción y desarrollo de los personajes, hasta la presentación de elementos mucho más grandes que cualquiera de los personajes. Como los viejos RPGs de Square o BioWare, es una aventura que vale la pena.

El combate es rápido y divertido, gracias a la cantidad de combos que se pueden lograr con unos pocos ataques diferentes (una quest te desafía a encadenar mil combos) y el diseño de sonido, que hace que cada golpe sea más efectivo. Además, Fidget da una mano con poderoso proyectiles que Dust puede amplificar aún más. Y todas las habilidades pueden ser mejoradas a medida que se sube de nivel. A esto le sumamos que a medida que avanzamos en la historia, descubrimos nuevos poderes que permiten acceder a nuevos lugares.

En papel, Dust parecería un clásico Metroidvania, pero solo comparte algunos aspectos. El mundo de Elysian es muy grande y, aunque no es totalmente abierto, se siente grande. Un mapa conecta todos los pueblos y dungeons y cada uno de estos está dividido en varias pantallas. Y a todo esto hay que sumarle un sistema de alquimia y una cantidad de loot aceptable, que hacen para sistemas lo suficiente interesantes para mantenernos atrapados las 10 horas que toma la historia, con cinco más de quests secundarias (muy interesantes en su mayoría) y encontrar todos los secretos que guarda Elysian. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un RPG de acción con toques de Metroidvania que roza la perfección de su género.

LO BUENO: Todo. Arte, gráficos, acción, historia, personajes, voces.

LO MALO: La historia puede ser pesada por momentos.

90%

Por Tomás García | @Zripwud

DeadLight

Un survival indie que brilla tenuemente entre las sombras

EL AÑO ES 1986. El lugar, Canadá. Pero nadie está pensando en Thriller, Terminator o la Guerra Fría, sino que intentan sobrevivir, luchando cada día como si fuese el último. Desde el vamos DeadLight nos pone en los pies de Randall Wayne, un sobreviviente del apocalipsis zombie que devastó Seattle dejándola totalmente en ruinas. Y entre todo el caos, debe encontrar a su familia.

La primera impresión de DeadLight es increíble, gracias a su espectacular motor gráfico, que más de casi todo el tiempo está proyectando siluetas e instantáneamente puede mostrar sin transiciones un contraste diferente. A esta claridad visual la acompaña un sistema de animaciones simples que hacen su trabajo más que bien, dejando en claro cómo deberían verse los fichines que sucedieron a clásicos de acción y plataforma como Flashback y Out of this World (Another World).

Las mecánicas permanecen muy similares. La mayor parte del tiempo se pasa resolviendo puzzles en forma de plataformas. Saltando de un edificio a otro perseguidos por hordas de zombies e interactuando con objetos del escenario para crear rutas de escape. Este es el fuerte del juego, es divertido y emocionante correr de un lado a otro; sólo es una pena que las mecánicas dependan tanto de la prueba y error, porque obliga a repetir las mismas secuencias una y otra vez. Además, una contra para el excelente motor gráfico: a veces no es fácil distinguir con lo que se puede interactuar y no en el escenario, lo que provoca más de una muerte estúpida.

De todas maneras, no todo es escapar en DeadLight y, de querer, se puede hacer frente a los zombies con palos, pistolas y escopetas que sirven su propósito más que bien, aunque, como corresponde, las balas escasean y DeadLight deja bien en claro que si hay más de dos zombies, lo mejor es rajar.



Lamentablemente, las similitudes terminan ahí, porque mientras que esos juegos tenían excelentes historias, complejas y atrapantes hasta el final, DeadLight no hereda ninguna de esas características en su narrativa. Peor aún, no las quiere. La historia avanza a través de cortes de escena que se ven como cuadros semi-estáticos de una novela gráfica, donde se puede sentir una gran influencia de The Walking Dead, pero apenas desde el lado visual porque la historia divaga la mitad del tiempo y no ofrece ningún detalle sobre la situación o los personajes que introduce por algunos instantes solo para descartarlos como si nunca hubiesen existido.

DeadlLight ofrece una campaña principal que dura poco más de dos horas y después de eso no hay mucho que hacer más que jugar de nuevo. Afortunadamente, a pesar de la floja historia, el juego es divertido gracias a que separa bastante bien las actividades que repite y la acción alcanza momentos de mucha emoción. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un lindo revival de los juegos de acción y plataforma.

LO BUENO: Arte increíble, mecánicas divertidas y una atmósfera abrasadora.

LO MALO: Por momentos repetitivo, pésima historia y mucha prueba y error.

78%

Por Gastón Luján | blackzero
www.frequencygaming.com.ar

CS:GO

Counter-Strike: Global Offensive

El nuevo shooter online por excelencia

HACE YA 13 AÑOS que salió la primera versión de Counter-Strike y hasta hoy en día sigue siendo el FPS (first person shooter) más popular en el mercado. Counter-Strike: Global Offensive es lo último en una serie de relanzamientos, y aunque sigue con la tradición y fiel a su concepto de lo que es el juego, tiene unas increíbles mejoras en cuanto a los gráficos, jugabilidad y nuevos mapas y armas. Cumple así el objetivo de Valve, satisfacer las exigencias de los viejos fans y poder llamar la atención de nuevos jugadores.



Si alguna vez jugaron a cualquier versión de CS, es imposible olvidarse de la maravillosa fórmula: dos equipos cumpliendo objetivos, ganando dinero y comprando armas al principio de la ronda. Sin regeneración de vida ni nada por el estilo: si morís, respawneás la próxima ronda. Como cualquier fanático del "counter" felizmente nos diría, esta dinámica hace que un FPS necesite el trabajo en equipo, armando estrategias y cooperando entre sí. Es frío y calculado, y tan entretenido como siempre lo fue.



Hablando de las nuevas características de esta versión, con lo primero que nos encontramos son los gráficos, totalmente superiores al Source y ni hablar a las versiones anteriores (1.5 y 1.6). La reconstrucción de todos los mapas clásicos, como Dust2, Inferno, etc. deja en las manos de los jugadores, que conocían los lugares de los mapas mejor que su casa, investigar y acostumbrarse a estos nuevos diseños para encontrar strats y crear nuevas tácticas. Las nuevas armas que añadieron son la granada molotov, la decoy y un Teasear.



Valve | Valve, Hidden Path Entertainment | First-Person Shooter | Xbox 360, PlayStation 3, PC, Mac



Estas nuevas armas logran que los jugadores con más experiencia puedan crear nuevas tácticas y estrategias a la hora de jugar un partido competitivo, y queda en la creatividad de cada equipo aprender a usarlas de diferentes formas.

Una de las virtudes que tiene el juego es la capacidad de mejorar nuestras habilidades y volvernos mejor a medida que jugamos más y más. Aunque si sos nuevo en el Counter es una gran desventaja porque te vas a encontrar con jugadores con años de experiencia que van a superarte mentándote seguido. Por eso es que recomendamos, si son nuevos, o tienen pensado sumergirse en esta nueva experiencia, empezar jugando en un nuevo modo llamado Arm Race (Carrera de armas). Es un modo ultra rápido de jugar, sigue compartiendo las mismas reglas de Counter-Strike –sin vida regenerativa y headshots de casi muerte segura– pero los respawns son instantáneos mientras tratás de conseguir Frags con cada arma del juego.

Para los jugadores más experimentados les va a ser difícil acostumbrarse a la nueva jugabilidad. El recoil de las armas tiene nuevas formas de actuar, pero es solo cuestión de tiempo hasta que se le agarra la mano y se empieza a viciar con este increíble FPS que, para mi gusto, es uno de los mejores juegos dentro de los que se vienen, y con la perfecta capacidad para honrar el legado de Counter-Strike. Ya, desde su beta, está tomando un papel en los eSports (electronic sports) y no falta mucho para que se haga presente en las competencias y eventos nacionales. [i]



Agradecemos al Team Frecuency por la realización de esta review. Pueden encontrar al equipo en frequencygaming.com.ar, en facebook.com/frequencyAR y en youtube.com/frequencyAR.
In Position!

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: CS renovado y tan adictivo como el clásico. Por lo visto, llegó para quedarse otra década.

LO BUENO: El gameplay se sostiene bárbaro. Mantiene lo que hacía único al juego. Los nuevos modos son bienvenidos. Los controles son fantásticos

LO MALO: A los jugadores que vengan de Counter-Strike 1.6 les costará adaptarse a la nueva jugabilidad y al rediseño de los mapas.

91%



Square Enix | Acción/RPG | 3DS

Por Federico Fredes| Hawrrawr

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

¡Inception y Square Enix tuvieron un hijo!

NUESTROS QUERIDOS AMIGOS de Square Enix y Disney regresan a Nintendo con el tan anticipado Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance. Luego de 10 años llenos de alegrías y tristezas junto a aquellos personajes que tanto nos apasionaron a lo largo del tiempo, la saga de Xehanort va llegando a su cierre, y junto con este, un gameplay renovado, nuevos mundos, caras nuevas, como también viejas...

Kingdom Hearts 3D relata las aventuras de Sora y Riku, los jóvenes héroes convocados por el maestro Yen Sid para realizar un examen que les brindará el título de verdaderos Keyblade Masters (Maestros de la llave espada, suena menos épico en español) y así poder rescatar a aquellas personas conectadas a Sora, que están sumergidas en un sueño y solo ellos pueden despertar. El examen consiste en adentrarse en ese mundo de los sueños. Pero esto no termina ahí, los mejores amigos están nuevamente separados, esta vez al encontrarse en diferentes planos paralelos de dicho mundo. Y como ya están acostumbrados los fanáticos de la saga, todavía hay otro giro inesperado de la historia: el malvado Xehanort regresa a las andanzas en busca de irrumpir en el examen de maestría y acercarse a su objetivo principal de invocar Kingdom Hearts.

Como ya es típico del juego, Square se las rebuscó para crear un estilo de gameplay fresco y más dinámico. En esta entrega se presentó el sistema de Flowmotion, también conocido como "¡Oh Dios, ¿quién le dio azúcar a Goku?!". Esta feature nueva nos permite rebotar por todo el escenario a inmensa velocidad, dándole al combate y exploración una dinámica mucho más rápida. Aunque es notable que todavía le falten unos retoques, porque hasta los jefes más difíciles requieren saltar de un lado al otro y apretar todos los botones al mismo tiempo, en vez de pensar en una táctica para derrotarlos.

Otro aspecto remarcable, sino el más importante, es el sistema de Drop. Se trata de un contador que al llegar a 0 nos obligará a cambiar de personaje, estemos en el lugar que estemos (ya sea dándole el último golpe a un jefe o a punto de morirnos). Como pueden notar, es una idea bastante innovadora pero, como al Flowmotion, le falta un poco de desarrollo. Al ser forzado a "dropear" durante una pelea contra un jefe, al volver a la misma ambas partes regresan con el HP al máximo, es decir que hay que reiniciar la pelea, lo cual puede volverse realmente irritante en aquellas batallas que duran gran cantidad de tiempo.

Como suele ser costumbre en la mayoría de los Kingdom Hearts, el personaje principal estará acompañado por ayudantes. En este caso, aparecen los Dream Eaters, una combinación extraña entre Heartless y Tamagochi, los cuales acompañarán a Sora y a Riku a lo largo de su aventura. Además, el juego da la opción de criarlos como si fueran aquellos dispositivos-mascota mencionados, como también proyectarlos por medio de la 3DS.

Dejando de lado el fanatismo y la nostalgia que estas series me causan, debo decir que esta entrega me ha dejado en una posición difícil a la hora de criticarla. Por un lado, el gameplay es completamente entretenido y la historia es muy profunda (aunque puede llegar a ser confusa a veces). Pero por el otro, tiene demasiados detalles que en un juego de este calibre no deberían dejarse pasar por alto. Más allá de eso, Kingdom Hearts 3D es la estrella de la 3DS y una razón para comprarla si es que aún no la poseen. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego divertido como sus antecesores. Ideal para fanáticos del género.

LO BUENO: Gameplay dinámico, la historia es bastante atrapante. Es fiel a la saga.

LO MALO: Podría estar mejor gráficamente. Varios defectillos en el gameplay.

79%

Por Ángeles Viacava | Imán



Esto no es para mí

Capítulo 8: El que nace para pito, no llega a corneta

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 76 años (todos envejecemos) y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 6 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Pongamos blanco sobre negro. Que alguien que no juega a nada, escriba una columna en una revista de fichines, ya de por sí, es raro. Y que a esa persona, QUE NO LE INTERESAN NI UN POCO los juegos, le presten juegos, es casi ridículo. Y que para rematarla, no la dejen jugar...

–¿Y ahora qué? ¿Ésto como se prende? –pregunto maniobrando la tablet como si fuera una bomba a punto de explotar.

–Dejá, mami, que yo te ayudo...

Gracias, hija, por tu mirada compasiva... (Ya vas a venir a pedirme que te ate los cordones.)

–A ver, nena... ¿a qué jugamos ahora? ¡Este! Monster Life, ¿qué decís?

Resulta que para nuestra alegría, dichos monstruos son preciosos, parecen cubitos hechos de papel. Y viven en una isla, donde podés construir todo un vecindario y si los cuidás, alimentás y entrenás bien, estás preparado para batallar con otros monstruos vecinos.

Igualmente, jugar CON la señorita es una cosa seria. (Imagínense entonces que jugar CONTRA ella es casi imposible.)

–Vamos para la derecha, Nini.

–¡¡Para allá!!

–Bueno, gordita... esa es la IZQUIERDA, pero no importa... Mirá qué linda que es, compremos la iguanita.

–No, mami, ¡mejor compremos el pato! Es violeta ¡y ¡mirá el pico gracioso que tiene!

–Uf... mirá, Nini, compremos un árbol de frutas.

–Nah. Compremos un tiro al blanco, mami. Yo no como frutas.

–Nena, las frutas son para los monstruos o de decoración...

–QUIERO EL TIRO AL BLANCO.

Y así, in æternum, hasta que me aburro (ella podría seguir) y le dejo el juego para ella so-li-ta. Total a mí...

Un par de horas más tarde y pese a los ojos chinos, vuelvo a la tablet. Intento recordar de dónde la prendió mi hija. Vuelvo al jueguito. Ahí sí, me compro la iguanita, la acaricio con el índice y ronronea y larga corazones a diestra y siniestra. Si le doy con otro dedo, vaya uno a saber por qué, se mufa y lo que larga son nubarrones naranjas y unos rezongos.

Y enseguida, la demanda: tiene hambre la muchachita. Compro una mamadera, compro dos. Estrellas, corazones. Vamos bien. Luego (¿lo hago o no lo hago?), seeeeh, la hago pelear contra el pato violeta de Nina. Alguien que me vengue...

[funde a negro]

Debo haber perdido... o no, ¿quién lo sabe? Me despierto un poco sólo porque la tablet es demasiado dura para usar de almohada. Largo unas nubes, emito unos rezongos y...

[funde a negro]

...camino por el parque con Nina, hay un sol brillante y cuadrado. Se oye una musiquita de fondo. En medio del camino, una puerta. La abro de golpe. Detrás un pato gigantesco con pico de corneta que me grita CUAAAAC y me despeina y me corre a picotazos. Estoy sola mi alma. Cada tanto se escucha un TIIIN muy agudo y una moneda me golpea la cabeza. Corro y quiero llamar a Nina pero abro la boca y me salen nubes naranjas. Busco el botón de encendido de la tablet desesperadamente... el pato me alcanza y me dice:

–¡Gordi! Gordi, no babees la tablet que tengo que devolverla el lunes.

–equetablemehablazzzz

–Bueno. DE LA QUE ESTÁS USANDO DE ALMOHADA.

[funde a negro] [i]



El testamento de Sherlock Holmes

Una investigación exclusiva sobre el secreto de Frogwares

Por Fernando Coun | Shinjikum

–BUENOS DÍAS, HOLMES.
–Buenos días, Watson. Por favor, siéntese y acompáñeme en mi desayuno.
–Gracias, se lo ve de buen humor esta mañana, veo que no ha tenido que recurrir a...
–Muy perspicaz de su parte, Watson, es que estoy esperando un mensaje que seguramente nos traerá excelentes noticias. Lo que es más, ahí llega. Por favor, abra la puerta y haga pasar a la señora Hudson... Muchas gracias, señora Hudson, puede retirarse. Watson, por favor, hágame el favor de abrir la carta y leerla en voz alta.
–Como quiera, Holmes. A ver, es de la señora Olga Ryzhko... encargada de prensa de Frogwares Francia. ¿Otra vez Lupin haciendo de las suyas?
–Lea, lea, Watson, y no apresure sus conclusiones.

[i]: Siendo que hay un fanatismo importante por Sherlock Holmes en todo el mundo, ¿cuánto de eso los ayuda o complica a la hora de desarrollar las aventuras?
Olga Ryzhko: Sherlock Holmes ha sido objeto de al menos 100 películas y casi la misma cantidad de obras de teatro y programas de radio, inspirando una biblioteca llena de libros con innumerables secuelas e imitaciones. Apareció por primera vez hace casi un siglo y sigue siendo el superhéroe que fascina a la gente con sus fantásticas habilidades y destrezas.

Su popularidad sigue creciendo día a día con nuevas adaptaciones. Frogwares lanzó el primer juego de Sherlock Holmes en 2002. Por el momento tenemos alrededor de nueve juegos únicos de Sherlock lanzados para plataformas y público diverso. Como propietarios de la marca comercial de Sherlock Holmes para videojuegos, es complicado complacer a cada uno de sus fans. Si bien la parte más importante para nosotros es permanecer fiel al precepto.

Ahora que El Testamento de Sherlock Holmes sale en septiembre, las cosas son muy diferentes. Nuestro objetivo no es satisfacer sólo a los fanáticos de Sherlock o de los juegos de aventura, nuestra intención es seguir nuestras creencias y ambiciones para la comunidad.



¡Aparte de eso, realmente agradecemos y disfrutamos cuando los jugadores examinan y comparan a fondo nuestros juegos con las novelas clásicas o modernas y las películas!

[i]: Por lo que se desprende de los avances e información en general, esta aventura va a desarrollar una trama controversial alrededor de la figura de Sherlock. ¿Cómo esperan que se lo tomen los fanáticos?

De hecho, la trama del juego es bastante compleja, por no decir escandalosa. Sherlock mismo es el principal sospechoso en este complicado caso. Se basa en gran medida en rumores que le hacen perder la confianza de Londres. Lo acusan de robo, fraude, intimidación, chantaje, falsificación y asesinato. Amalo u odialo, pero Holmes se va a morir y este juego es su testamento...

[morton]: Dada la nueva estética de Sherlock aportada por Guy Ritchie en sus películas, que sabe ser, irónicamente, más fiel a la verdadera esencia del detective que el típico estereotipo de Holmes con su gorro de caza, ¿debieron hacer un redescubrimiento propio en la estética del personaje o la tomaron directamente de sus películas clásicas?

Una vez más, se trata del precepto de Sherlock Holmes. Tratamos de permanecer lo más fiel posible al Sherlock Holmes imaginado por Doyle. No se trata de películas clásicas o de Guy Ritchie o series de la BBC. El Testamento de Sherlock Holmes está basado e inspirado en las novelas e historias cortas escritas por Sir Arthur Conan Doyle.

Así y todo, hacemos seguimiento de las últimas obras de otros autores en otros formatos. ¡Vimos el estreno de Sherlock Holmes: Juego de Sombras con todo el equipo!

[i]: ¿Qué cambios importantes habrá en el gameplay con respecto a los anteriores?

El Testamento de Sherlock Holmes tiene que ver con la investigación, la deducción y la resolución de puzzles. Ya no es una aventura point-and-click. Combinamos diferentes tecnologías, interfaces y elementos de juego haciéndolo más accesible para los jugadores. Pero es la investigación lo que está por encima de todo: confrontar hechos, tomar decisiones, encontrar el enfoque correcto de los testigos, razonar y deducir... eso es de lo que está hecho el corazón del juego. Los jugadores tendrán que resolver los numerosos giros y misterios de esta investigación.



[beep]: ¿Cuánta gente está involucrada en el proceso de desarrollo, aproximadamente? ¿Trabajan con equipos de diferentes países? ¿Cuáles?

Están involucradas alrededor de 60 personas en la creación del juego y nos llevó casi tres años de desarrollo. Todo el trabajo se realizó puertas adentro con algunas excepciones leves para la localización o la tecnología. En cuanto a la historia, contratamos a varios consultores independientes y guionistas.

[i]: ¿Qué fue lo más complicado del proceso de desarrollo?

Nuestro juego anterior, Sherlock Holmes vs. Jack el Destripador fue lanzado en PC y luego portado a consolas, que no es el caso de El Testamento de Sherlock Holmes. El juego saldrá en simultáneo en tres plataformas diferentes: PC, Xbox 360 y PS3. Es nuestra primera experiencia de este tipo y la más difícil. Tuvimos que posponer el juego varias veces debido a algunos problemas. Afortunadamente, el juego llegará este septiembre para todas las plataformas y regiones.

[i]: ¿Se cumplieron las expectativas que se plantearon al inicio del desarrollo?

¡Totalmente! Ya realizamos pruebas con betas cerradas, tanto dentro del estudio con jugadores ordinarios, como en línea con jugadores de aventuras experimentados. La respuesta obtenida es notable. Ahora estamos esperando el lanzamiento del juego para ver lo que los jugadores de consola, que no están familiarizados con los juegos de aventura, vayan a decir.

[i]: ¿Qué estilo de historia están desarrollando? Ya que The Awakened, Vs. Arsène Lupin y Vs. Jack the Ripper, por nombrar los últimos tres para PC, tenían enfoques bien diferentes: suspenso fantástico, histórico/clásico y misterio gore, respectivamente.

La historia del nuevo juego se trata de investigar sobre el investigador. Aunque es un placer ver que están familiarizados con nuestros juegos anteriores y les estamos sinceramente agradecidos.

[i]: ¿Qué le dirían a un gamer para convencerlo de darle una oportunidad a El Testamento de Sherlock Holmes?

Es una aventura muy diferente de las que hicimos previamente, es nuestro juego más grande y más hermoso. A pesar de que es muy distinto de lo que ya está disponible en cuanto al género. El juego definitivamente pondrá a prueba el ingenio del jugador.

Gracias Tristan Hauvette de Focus Interactive por el contacto. Gracias Morton y Beep por las preguntas. Y gracias a Olga Ryzhko de Frogwares por las respuestas. [i]

Muertos y enterrados

Sentirse adentro de un fichín no es jugarlo

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi
Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

MEDIADOS DE LOS 90s, desde Japón, un survival horror haría las veces de piedra fundamental para una renovación estilística que se olía previsible. Tiempo después, Resident Evil, juego en cuestión, se convertiría en una de las mayores sagas de videogames de todos los tiempos. Hasta hace poco, cuatro eran sus adaptaciones cinematográficas. Este año, con mucha tozudez, llega su quinta.

I. Lo de siempre: nunca hay una sola posibilidad de interacción con el mundo. Más sí, acá, la percepción se doblega e impera lo contrario: hay una única posición de abordaje: del cine a los videojuegos, no al revés. Lo decía Lilia Lemoine –tan linda y ¿rubia? que hace doler– en las páginas de esta misma publicación: "lamento decir que conocí Resident Evil por... las películas". Cualquier salto inverso haría peligrar la línea del pensamiento racional y su funcionamiento a nivel social, familiar y laboral. Es así: las películas de Resident Evil son flojas. Y no hay con qué darles. Cualquier acto de irracionalidad que haga pensar en alguna bondad plena o en excesiva sensación de fruición para con ellas no es más que propia de su composición estruendosa. Resident Evil llegó a los cines de la peor forma. Lo hizo de la mano del "Anderson malo" –W. S., claramente; el bueno, en efecto, es Paul Thomas, responsable de Boogie Nights (1997), Magnolia (1999), entre otras– acariciando una deformación de la trama original correspondiente a los videojuegos y cumpliendo apenas dignamente en alguna de sus aristas. Y de ahí, el vacío. Aquello que pretendía la eternidad, sólo obtuvo ensueño. Es que cuando hablamos de la saga videojugabilística de Resident Evil nos referimos, a la sazón, y el lugar común es pura realidad fáctica, a una de las mejores de la historia de los videojuegos. Nada más alejado de esa realidad que sus versiones en cine.

II. Desde aquí no se esgrime ni una defensa ni un ataque, sino una lectura del estado de situación: también es cierto que las adaptaciones de videojuegos a cine nunca fueron del todo buenas –tema que ya tratamos con cierto rigor en estas páginas, en aquel fundacional número #1 de esta segunda etapa de [i]–, por lo que la crispación –al menos un poco– se relaja, y no deviene crónica. Pasó algo con, por ejemplo, Street Fighter (1994) o Super Mario Bros. (1993). Como dice el crítico musical británico Simon Reynolds en su libro Retromania: La adicción del pop a su propio pasado: "lo retro tiene un significado específico: refiere a un fetiche autoconsciente por la estilización de un período (en



cuanto a música, ropa y diseño) que se expresa creativamente a través del pastiche". En consecuencia, con esa distancia que pone el tiempo –aquel que todo lo perdona, ese que también redime a los malditos– vemos algunas de estas obras como simpáticas, honestas, excéntricas o, como gusta decir –en una misma línea que lleva del fanático al pretencioso–, logran un estatus "de culto". De esta manera, tanto la de Guile y Bison como la del fontanero italiano son vistas desde un aire nostalgioso. Por ende, a esta altura, ya ganaron. Sí, fueron polémicas en su momento. Dividieron las aguas para los fans acérrimos del todo y la nada. Sin embargo, hoy, son prácticamente irreprochables. Es que esas películas todavía gozaban de un "no se qué". Ese mismo "no se qué" que se le sigue exigiendo al cine contemporáneo pero que, en rigor, pocas veces aflora. Aquí, sin más, da lo mismo si estamos hablando de Resident Evil: Afterlife (2010) o Survival of the Dead (2010) o Resident Evil: Extinction (2007) o Zombie Night (2003) o cualquiera de zombies que no sepa qué hacer con su propia existencia.

III. En estos casos, por lógica, los pedidos de disculpas son y serán siempre para George A. Romero. Después de haber aportado tanto al desarrollo del imaginario de la cultura pop con los videojuegos de la compañía Capcom, la franquicia Resident Evil encuentra su punto más crítico en las adaptaciones cinematográficas. A propósito, sobre su más frecuente director, W. S. Anderson, vale decir que pocas veces alguien regresa después de ¡dos! secuelas. Luego de la tribulación que significaría Resident Evil (2002), la más sobresaliente de todas sus adaptaciones, quien tomaría la posta del mencionado Anderson sería el chileno Alexander Witt –director de segunda unidad de grandes producciones como Speed (1994), Gladiator (2000) o Casino Royale (2006)– con Resident Evil: Apocalypse (2004), consiguiendo, apenas, entretener y, asimismo, aportar bastante confusión a toda la historia original propuesta por Shinji Mikami, gestor del "concepto Resident Evil". Más tarde, Russell Mulcahy, director de videoclips de Elton John y Duran Duran, y no hay ningún remate ni chiste con ello, se despacharía con Resident Evil: Extinction. Y otra vez las incongruencias, la gestación de un universo ensimismado, aplastado, semi-nuevo. Apenas tres años después, y tras ocho de ausencia en dirección de la saga, volvería W. S. Anderson





con Resident Evil: Afterlife y los porfiados refunfuñarían de nuevo. Aún con ello, a sabiendas que ninguna de las películas le hizo justicia al game, la esperanza la dio involuntariamente Lemoine: gracias a las películas conoció sus videojuegos. Para el caso, digan lo que digan, no hay mejor pase que ese. Su existencia, entonces, cobra sentido resignificada en una nueva (vieja) forma: el cine como divulgador de (otras) formas narrativas.

IV. Ahora, con algunos elementos del cuarto videojuego, llega a las salas Resident Evil: Retribution (2012). Y las versiones cinematográficas del mundo de los fichines siguen siendo moneda corriente. Desde allí, no sin cierta pena, se dispara al infinito el siguiente postulado: Resident Evil –videojuego– se esgrime como referente máximo de un sub-género harto explotado: el de muertos vivientes. Resident Evil –cine– no es más que la intervención de la "máquina de picar carne" que se pone en marcha, es sabido, para ganar dinero y dar alguna que otra vuelta de tuerca pero pierde, subsiguientemente, identidad. A las claras: para que no vuelva a suceder, a riesgo que aparezca la película de Tetris, los espectadores comienzan a pedir "stop!". O, como ya sucedió con Sucker Punch (2011), algunos emprendieron a vomitar que "sentirse adentro de un fichín no es jugarlo". Sino que, con la entrada, les pasen unos joysticks. Ahí sí, los gamers lo jugarían tranquilos. [i]

Game Artists

Mentes creativas y voladoras que se inspiran en vaya uno a saber qué

Por Lucas Robledo | @lucasrobledo
Game Designer en Yuisy

YA HABLAMOS DEL ROL de game designer y del rol del producer. Ahora le toca el turno a los artistas, aquellas mentes creativas y voladoras que se inspiran en vaya uno a saber qué, para lograr plasmar lo que los GD tenemos en mente. A veces, hacen magia. A partir de documentos, explicaciones complicadas, bocetos inentendibles o palabrería inocua, ellos logran comprender lo que queremos y comienzan a mover sus manos, como si fuese una extensión de su mente, para crear todos esos mundos y personajes que luego serán la tarjeta de presentación de cada juego. Algunas preguntas a ellos, para ver cómo entienden su trabajo.

¿Cómo es el proceso para componer toda la estética visual de un juego?

Nicolas Abaca, de Motin Games, se inspira: "La estética de un juego o aplicación está orientada por muchas variables. Como primera influencia, tenemos que identificar cuál estética sería más acorde dependiendo del tipo de juego. En esta etapa inicial se suele trabajar mucho con el GD para el kick off del proyecto. Tras una búsqueda de variantes estéticas y habiendo marcado dos o tres tipos, podemos pasar a la parte donde se plasma todo lo investigado, tratando de representar en bocetos preliminares o 'fakes' que suponen ser 'cómo se vería el juego'; es lo que llamo KEY SCREENS, que son SPLASH (portada), MAIN MENU, INGAME HUD, LEVEL SELECTION (o su equivalente), LOADING y DEBRIEFING. Todas estas fakes seguidas de comentarios y correcciones por parte de los integrantes del equipo, nos dan la posición inicial para comenzar la producción de los assets del juego, que consta en desglosar todo lo que haya quedado aprobado en la etapa preliminar de fakes para ahora si empezar a ser trabajado in-game e integrado al engine que tengamos. Luego de esto ya tendremos suficientes assets como para comenzar el prototipo, que con el pasar de las versiones y feedbacks se irán puliendo, agregando y/o quitando."

Maximiliano Cádiz y Ariel Wagner, de GoldMine Studio, explican al unísono: "Al iniciar un proyecto se define qué se quiere desarrollar y su target, generalmente a partir de una mecánica de juego, y se hace una preselección de los estilos que puedan ser más adecuados. Luego, a menos que se cuente con una idea de la que uno sea consciente de que es completamente nueva y nunca vista, se realiza por lo general una búsqueda de posibles productos que guarden alguna similitud con la idea en desarrollo, se evalúa qué cosas funcionaron en ellos, cuáles aspectos son imprescindibles en ese determinado tipo de juegos; y lo más importante, cuál estilo nunca fue usado y pueda funcionar con nuestra idea o, en su defecto, cuál aspecto, característica o hasta pequeño detalle no posee ninguno que uno pueda explotar para destacarse. También, cuál elemento, parte de la idea que uno desarrolla ya está en otro, para no repetir o no pasar por un burdo 'copión' sin desearlo."

Jorge Romero, de Precission Games, se suma: "En general, luego de leer el GDD y luego de tener muchas charlas con el equipo asignado al proyecto acerca del tipo de juego, edades y dispositivo en el que será desarrollado, comenzamos con algunos bocetos preliminares. Los procesos que utilizamos son variados para cada juego, ya que a veces sólo tenemos que replicar entornos, o vehículos reales y en ese caso las referencias fotográficas de cada elemento son fundamentales. También utilizamos técnicas de fotografía para iluminar los entornos creados en 3D y de esa manera intentamos siempre dar al juego final un aspecto realista, y hasta quizá cinematográfico.

Otras veces los procesos para componer la estética son diferentes para otro tipo de juegos, ya que de la misma manera creamos bocetos y concepts de personajes con las características descritas y diseñamos los entornos o mundos con una estética acorde a nuestro personaje creado."





"Visita al museo", de GoldMine Studio. Sus diseñadores son Federico Segovia y Juan Novelletto, integrantes del portal educ.ar.

¿Cómo llegás a elegir un estilo de dibujo por sobre otros?

Nico Abaca, Motin Games: "El estilo visual es el resultado de la búsqueda y descarte de diferentes opciones. Lo principal es que el estilo seleccionado no desentone con el tipo de juego. Incluso la competencia puede ser inspiradora. Siempre hay que referenciarse de otros juegos o piezas artísticas para saber cómo funcionaron ciertos estilos y así cerrar más rápidamente una idea de estilo. Pero también hay que tener cuidado con eso porque podríamos terminar cayendo en 'este juego es un Resident Evil pero sin sangre' o 'es una onda God of War, lástima los personajes'. La comparación del usuario con otros juegos es casi inevitable, por eso hay que tener cuidado a la hora de referenciarnos de otros."

Maximiliano Cádiz y Ariel Wagner, GoldMine Studio: "Una vez que se decidieron los parámetros creativos, se inicia con el trabajo de arte conceptual. Este trabajo suele ser el más divertido, porque es donde se prueban, más o menos dentro de lo que se eligió racionalmente apropiado para el juego, todas las alternativas que se le puedan ocurrir al artista, por lo que suele 'volarse' bastante en esta etapa. Sin embargo, en mi caso particular, considero que para que el desarrollo sea optimo y, si se quiere, más redituable, siempre es aconsejable que el artista tenga un conocimiento de la plataforma para la que se desarrolla y trabaje desde esta etapa con los programadores para no perder tiempo imaginando detalles o efectos que no se podrían lograr en la misma, y aprovecharlo en pensar de qué manera lograr el mayor impacto con las capacidades técnicas de dicha plataforma. El arte conceptual y las capacidades técnicas de la plataforma usada es lo que termina definiendo completamente la estética visual del juego, a veces redefiniendo incluso las decisiones originales que se habían planteado, ya que sólo se puede juzgar si algo es agradable y/o funcional, o lo que se busque, al verlo sobre el papel o en la pantalla."





Jorge Romero, Precission Games: "La elección de cómo se verá un juego no es de una sola persona. El equipo aporta mucho sobre el estilo en las charlas, hablamos mucho sobre los juegos que nos gustaría desarrollar, los juegos que jugamos y de cómo nos gustaría que se vea el nuestro.

Esto es muy importante ya que todo el tiempo estamos haciendo un trabajo que tiene mucho de nuestras ideas. A veces tomamos como referencia algún integrante del equipo para inspirarnos.

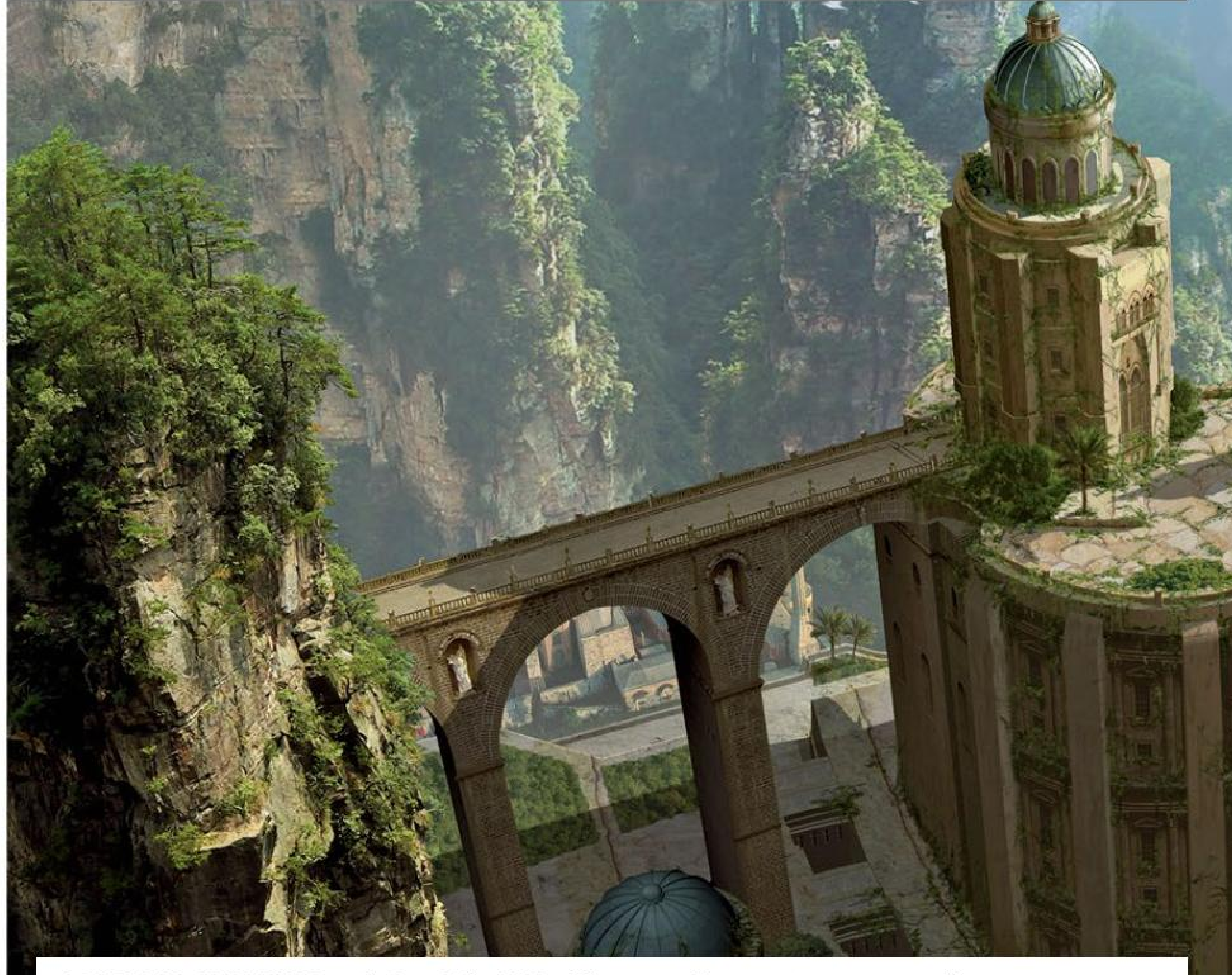
Finalmente, con todas estas ideas el líder de arte es quien las organiza y elige el look del juego, con todo el equipo completo que opinará y criticará de manera constructiva los siguientes largos meses de desarrollo." [i]



Pablo Palomeque

Concept Art y Matte Painting argentino

Por Juan Lomanto | Janto
gamesfantasy-tm.blogspot.com.ar



A PABLO LO CONOCIMOS en la GameTalk 2012, allá por el mes de mayo, donde contó parte de su trabajo en concept artt y matte painting. A partir de ese momento, supe que le tenía que hacer una nota.
Con pasado laboral en la película argentina ganadora del Oscar "El secreto de sus ojos", presente en el juego Alien: Colonia de Marines, y futuro en el primer film animado de Juan Campanella, Metegol... entre otros proyectos, Pablo Palomeque es indiscutidamente uno de los artistas más fuertes de la Argentina. Pero además es un tipo sencillo, humilde y, principalmente, con toda la buena onda.

[i]: ¿Cómo fue la experiencia de trabajar en Alien: Colonia de Marines?

Pablo Palomeque: La verdad que la experiencia fue espectacular. Yo soy de una época donde Alien era lo más, tanto en la ciencia ficción como a nivel estético, así que para mí fue impresionante que me llamen para un proyecto como este.

[i]: Hay todo un fanatismo en tus palabras.

Obvio, por supuesto, lo necesitás para esto. No hay un tipo que trabaje en cine y en videojuegos que no sea un friki tremendo, jaja.

[i]: ¿Y cómo fue que te contactaron desde Gearbox?

En realidad a mí me contratan de Timegate, la compañía que trabaja junto a Gearbox en Alien. Llegan a mí a través de Carlos Cabrera, un artista argentino de aquellos, que fue el que me recomendó.

Primero hablamos un rato, hubo unas negociaciones, y no me llamaron más en todo un mes, jaja... ya estaba resignado a no hacerlo. Pero un día hicieron un contacto más formal y empezamos a trabajar. ¡Acepté enseguida, por supuesto!



[i]: ¿En qué consistió tu trabajo exactamente?

Me dediqué a todo lo que es el arte conceptual, diseñar los escenarios, darles clima, ambiente, un trabajo muy lindo. Después sobre eso los artistas 3D y los Game Designers hacen el resto de las cosas, las adaptan. Básicamente, pasan lo que yo hice a 3D. Realicé varios interiores y exteriores de lugares determinados, pero no les quiero contar mucho para no spoilearles el juego, jaja.

[i]: Suena a un trabajo tremendo, muy largo.

Sí, es un proceso muy largo, porque todo lo que diseñás tiene que tener una función de jugabilidad, con lugares donde esconderse, y que encima tiene que dar miedo.

[i]: Y a la hora de diseñar, ¿cómo es la cosa? ¿Te dan una idea de en qué te tenés que basar y después te dan libertad de acción? ¿O te supervisan cada paso?

La verdad que con este trabajo tuve mucha libertad, pero obviamente había pautas. Los acabados tenían que ser muy realistas y detallados. En este momento es eso lo que se busca, que todo sea lo más realista posible. Además, la pauta estética era que tuviera el look de Alien: El Regreso, la dirigida por Cameron en el '86, porque es una continuación directa de esta.

Lo que me dieron como base fueron unas capturas de pantalla con Placeholders, ¡nada! Eran dos cajitas puestas ahí y algunos bocetos muy básicos. A partir de eso, libertad

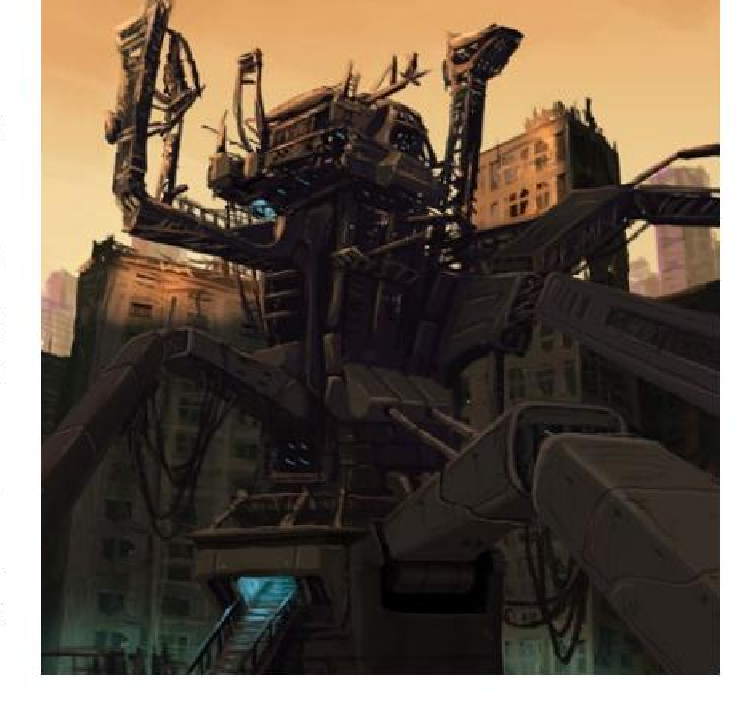
absoluta. Eso fue genial, porque yo cuando agarré el trabajo creí todo lo contrario.

[i]: ¿Tuviste que ver la película de Cameron de nuevo y basarte en eso, o te facilitaron información?

Como excusa las vi a todas de nuevo, jaja. Pero la verdad es que me dieron una pila tremenda de información, con screenshots de la película y todo, ¡no me puedo quejar!

[i]: ¿En la parte de arte cuánta gente está involucrada?

¡Uff, es una pila de artistas conceptuales! De acá solo trabajamos Carlos Cabrera, Nacho Bazán y yo. A eso sumale toda la gente de TimeGate y de Gearbox... ¡tremendo!



[i]: Vayamos al pasado un rato... ¿Cómo fueron tus orígenes como artista?

La verdad que no tengo mucha noción de cuándo arranqué. Lo primero que me gustó hacer fueron maquetas, hasta que un día me di cuenta que le podía encontrar algo productivo a todo eso, y empecé a buscar en la publicidad. Y temprano, en los '80, hice mi primera maqueta en un comercial de un auto de una marca muy conocida.

[i]: O sea que no te manejaste toda la vida con las computadoras.

No, obvio. Yo pintaba con lienzos, pinceles, caballetes, con todas las herramientas de un pintor tradicional. Esa formación artística no te puede faltar si te querés dedicar a esto. Es más, cuando recién arranqué en los videojuegos, con algunas ilustraciones para juegos de rol, seguía con esa manera de trabajar. Hasta que me di cuenta que si quería hacer Matte Painting, tenía que hacerlo de modo digital, no había otra. Entonces durante todo un año estuve en el proceso de cambiar los pinceles físicos por los digitales, aunque con mucha resistencia porque uno tiene sus mañas.

[i]: ¿Cuáles artistas te inspiran?

Principalmente los del fantasy art, como Donato Giancola. Y ahora todos los matte painters de los videojuegos y el cine. Me gusta mucho la estética de Mass Effect, por ejemplo. Ese es un juego que me enganchó mucho. Además por su jugabilidad, armado y por la envergadura del proyecto.



[i]: ¿Cuál fue el primer juego que te marcó?

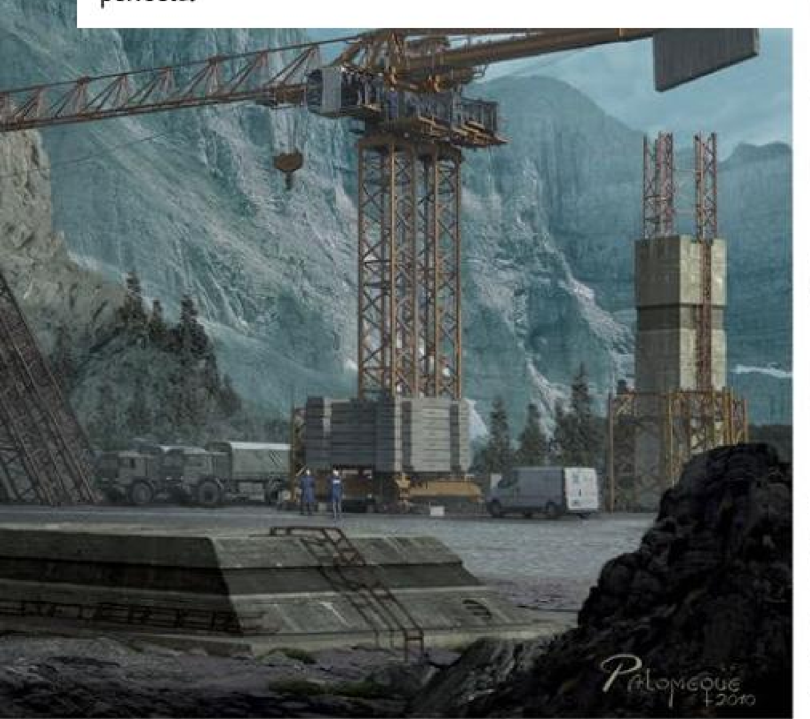
Sin duda fue Riven, una aventura gráfica ya vieja que jugué millones de veces. Lo que más me llamó fue su estética, ambiente y su clima. [N. de Ed.: ¡Ohh, mi primera review!]

[i]: Ya que estamos hablando del pasado, ¿cómo fue la experiencia de trabajar en una película ganadora de un Oscar? ¿Cuál fue tu trabajo? ¡Contanos un poco!

La verdad que cuando lo pienso es buenísimo, en el CV suma mucho, pero en el día a día fue un trabajo más. Yo ya había trabajado con Juan (Campanella), y la verdad que su manera de laburar es de un nivel tremendo. Mi trabajo fue hacer los matte painting de la peli, que consistió, básicamente, en recrear escenarios de los años 70.

[i]: Perdón que interrumpa... muy parecido a lo que hiciste en Alien.

Sí, tal cual, trabajo de la misma manera para una película como para un juego. En este caso, en vez de mandarme información de Alien II, me mandaron un montón de data ultra-precisa sobre la estación de retiro, sobre la historia del reloj... una pila de información para que la ambientación sea perfecta.



[i]: ¿Y en la escena del estadio?

Ahí hice pequeños tapones para tapar partes del estadio que ahora son distintas. Por ejemplo, hoy hay una pared en un lugar donde antes había un pasillo, entonces por computadora se pone sobre la pared el pasillo pintado por mí.

[i]: En un año Campanella lanza su primera película en 3D [N. de Ed.: Metegol, basada en el cuento "Memorias de un wing derecho" del negro Fontanarrosa]. ¿Estás trabajando en eso?

Sí, me encargo del diseño de color y la iluminación, superviso el matte painting. La verdad que es una producción impresionante, sin duda está a la altura de Pixar, o tal vez más. Es una película de aventura, pero con la narrativa, los temas y la exigencia de Juan. Eso ya se puede ver en el primer trailer.

[i]: ¿Otro Oscar?

Sería buenísimo. El antecedente existe, así que por lo menos en el imaginario está.

[i]: ¿Cómo ves el futuro de la industria?

Creo que va a seguir creciendo mucho, al punto tal de competir mano a mano con el cine, como ya empezó a pasar. Los juegos van a ser cada vez más complejos e inmersivos.

[i]: ¿Y por qué crees que todavía no se acepta tanto a los fichines como al cine?

Porque todavía es una industria bastante nueva, un arte nuevo. Es un mundo de entretenimiento en el que mucha gente, especialmente la mayor, todavía no ingresó. En cambio con el cine es distinto, todos, aunque sea una vez, vieron una película, pero no todos jugaron a un juego. Dentro de una o dos generaciones, todo el mundo va haber jugado a un videojuego. [i]

Arreglo de discos RAID

Una pequeña guía para entender esta tecnología cada vez más vista

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip

HACIENDO ECO DE MUCHOS MICOS que están comprando varios discos duros (y por qué no, discos de estado sólido) y se preguntan: ¿qué hago? ¿Los pongo en RAID? ¿Qué nivel de RAID debería usar? En esta pequeña nota les vamos a explicar qué es RAID, y según lo que busquen alcanzar, cuál es la mejor opción a utilizar.

RAID, o mejor dicho arreglo redundante de discos independientes (Redundant Array of Independent Disks) es una forma de unir dos o más discos con el fin de tener mayor tolerancia a fallos o mayor rendimiento que utilizando un solo disco duro. Para ello se utiliza una lógica especial (últimamente integrada hasta en motherboards de gama baja) que permite que varios discos operen en conjunto.

Estos son los modos de RAID que se encuentran en cualquier motherboard moderno:

RAID0

El RAID0 en realidad es una suerte de RAID mentiroso porque de redundante no tiene un cuerno. Está diseñado para proveer un rendimiento superlativo pero sin tolerancia a fallos. Se implementa utilizando dos o más discos físicos a fin de crear un solo disco lógico usando un simple algoritmo que divide los datos en pequeños bloques de longitud fija llamado "stripe" que guarda los datos en distintos discos alternándolos de uno en uno. Es por ello que a RAID0 también se lo llama "striping". Por ejemplo, un archivo de 256 KB con un tamaño de bloque de 64 KB será dividido en 4 porciones y guardado en cada uno de los discos del array de manera secuencial.

Esto incrementa la velocidad de forma considerable ya que en vez de tener que escribir en un solo disco, los 256 KB se escriben en diversos discos en simultáneo, y esto incrementa la performance de escritura.

En caso de lectura, pasa exactamente lo mismo: en vez de tener que leer los datos desde un solo disco, lo hacemos desde varios. De esta manera, la transferencia en bruto del subsistema RAID0 hacia la PC crece de forma muy importante.

Pero este modo de RAID tiene una severa desventaja: Si uno de los discos se rompe, todo el array colapsa y se pierden TODOS los datos, dado que no hay tolerancia a fallos ni tampoco forma de reconstruir el array.

RAID1

RAID1 trabaja escribiendo idénticos stripes a dos discos del conjunto. Cuando la controladora manda un bloque de 64 KB para ser escrito en un volumen RAID1, la copia se hace en ambos discos físicos del arreglo. Esta técnica se conoce como "espejado" (mirroring) y es la otra nomenclatura que se utiliza para este modo.

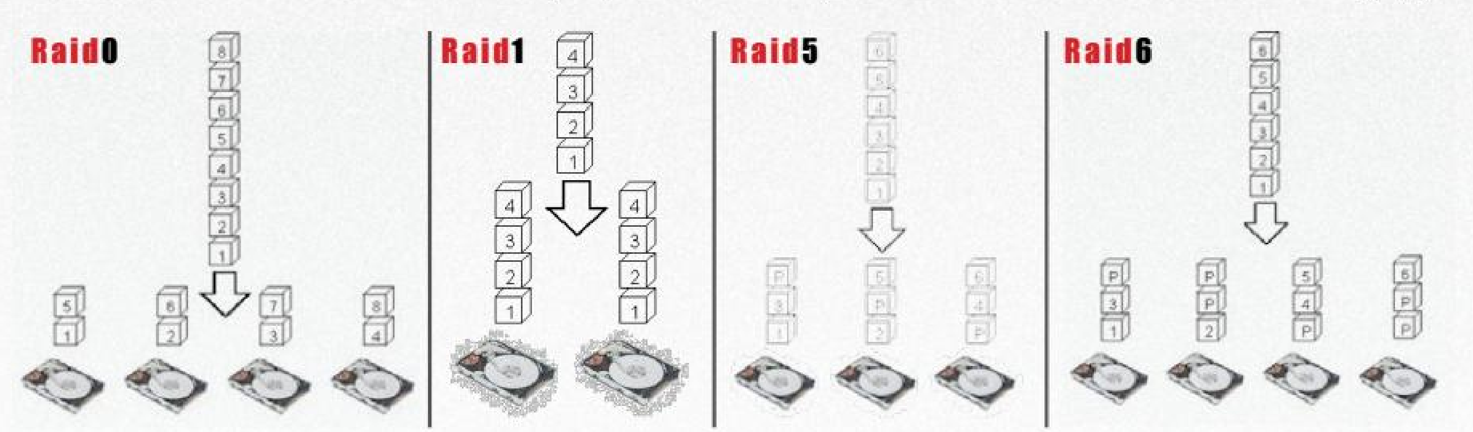
La principal fortaleza es la tolerancia a fallos, ya que si uno de los dos discos falla, el sistema no se ve comprometido, dado que tiene una copia fiel en el segundo disco. Y no solo eso: cuando se reemplaza el disco dañado por uno nuevo, la controladora se encarga de rearmar el RAID a fin de que el volumen generado sea tolerante a fallos de vuelta.

A niveles de rendimiento, RAID1 tiene poco para ofrecernos, dado que la información que se copia es idéntica en ambos discos, y la controladora sólo toma los datos de uno de ellos indistintamente, por lo que la performance del sistema es la misma que con un solo disco.

RAID5

Soportada a partir de los chipset Intel Serie 6 y 7 y los AMD serie 700 y 800, es una configuración menos utilizada puesto que requiere al menos 3 discos para operar correctamente e intenta combinar la performance de un RAID0 con la fiabilidad de un RAID1 (no confundir con la configuración 0+1 que describiremos en breve). Esto se obtiene mediante el uso de dos discos como stripped y el tercer disco como paridad. Esta paridad se obtiene mediante el uso de un algoritmo estándar.

En el funcionamiento del RAID5, la paridad cambia constantemente de discos. Por ejemplo, la controladora guarda dos bloques de 64 KB. Entonces los almacenará en el disco 1 y 2, mientras que el cálculo de paridad lo hará en el número 3. La siguiente vez que la controladora mande dos bloques de 64KB, los mismos serán almacenados en los discos 2 y 3, y



la paridad en el 1. De esta manera se incrementa la tolerancia a fallos y se minimiza el impacto de tener que escribir toda la información de paridad en un solo disco. La información de paridad es calculada por la controladora RAID en sí, y para ello tiene hardware dedicado para tal fin, encargado de hacer toda la lógica XOR necesaria para el cálculo de paridad.

RAID 5 provee un balance entre RAID0 y 1. Con RAID5 se encuentran algunas de las características del stripping junto a algunas del espejado. Gracias a la información de paridad, si se pierde información en alguno de los discos, la misma puede ser reconstruida sin sobresaltos. Y gracias a que segmenta los datos en stripes, las prestaciones de velocidad de RAID0 están casi en su esplendor en esta configuración.

Combinaciones

Las combinaciones son simplemente la mezcla de dos modos de RAID con el fin de obtener mejor rendimiento pero sin perder la redundancia. Los más soportados por nuestras placas madre, son:

RAID10

RAID10 es una combinación de mirroring y striping en donde dos discos con información espejados en RAID1 transfieren esos datos a dos discos en modo RAID 0 y desde ahí son leídos. Si bien es costoso, es la solución que mejor performance y tolerancia a fallos provee si no podemos armar un RAID5. La definición que mejor le cabe es la de "un striped array cuyos segmentos (o stripes) están a su vez en un RAID1."

RAID0+1

RAID0+1 simplemente consiste en cuatro discos (mínimo) que están en RAID0 de a pares para proveer una alta tasa de transferencia. A su vez, esos dos arrays RAID0 se juntan en un array RAID1 para proveer tolerancia a fallos. Como verán, además de ineficiente –dado el 50% de desperdicio de espacio– es más costoso porque con 4 discos de 250GB podríamos hacer un RAID5 de 750GB en vez de un RAID0+1 de 500GB.

¿Por qué usar RAID?

La respuesta es sencilla: Rendimiento. Si tienen el dinero, usar un RAID0 va a lograr que su sistema se mueva mucho más rápido. Por ejemplo, en [i] compramos dos discos SSD de 60GB y los pusimos en RAID0. Ahora Windows 7 bootea en 9 segundos por reloj. El sistema tiene un comportamiento como si todo estuviera cargado en RAM y así podría seguir un largo rato. Pero mejor entren en la página de [IRROMPIBLES] en donde les vamos a poner unos lindos charts mostrando las ventajas de tener dos discos duros en RAID, sean magnéticos o de estado sólido. [i]

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip

Nuevos Smartphones

Un vistazo a lo que se viene en teléfonos inteligentes cada vez más vista

Nokia

El 5 de Setiembre en New York, Nokia anunció sus dos nuevos modelos basados en Windows Phone 8, el sistema operativo de Microsoft que promete unificar la experiencia de teléfonos, tablets y computadoras de escritorio bajo un mismo lenguaje de interfaz gráfica llamada Metro.



Los nuevos equipos continúan teniendo como nombre Lumia y tendrán inicialmente dos modelos: el 820 y el 920.

El primero será un equipo con pantalla de 4.3 pulgadas con tecnología Clear Black para negros más profundos. Utiliza un CPU Qualcomm Snapdragon S4 Dual Core, 1GB de RAM, 8GB integrados (pero también permite una expansión por Micro SD), cámara de 8 Mega Pixels con lente Carl Zeiss y una cámara VGA frontal para video conferencia. Todo alimentado por una batería integrada no removible de 1650mAh.

El 920, en cambio, es un equipo de 4.5 pulgadas con tecnología PureMotion HD+ (1280x760), que es superior a una pantalla Clear Black en un 25%, CPU Snapdragon S4, 1GB de RAM, cámara Pureview de 8.7 Mega Pixels con lente Carl

Zeiss y estabilizador de imagen, cámara frontal VGA y batería de 2000mAh. Otra cosa interesante es que la pantalla es supersensible y nos permite usar el celular aun cuando utilicemos guantes, algo muy apreciado por los finlandeses en invierno :)

Lo mejor de ambos teléfonos es que se pueden cargar sin cables, tienen un sistema en donde lo apoyan en un cargador inalámbrico y el teléfono se carga. Delicioso. De hecho, Nokia está negociando en Estados Unidos con locales como Starbucks para poner estas bases de carga.



Samsung

Los coreanos no se quisieron perder la fiesta y, una semana antes que Nokia, anunciaron el ATIV S, que es a nivel Hardware un equipo idéntico al Galaxy S3 (Dual Core, pantalla HD, etc.) pero ejecutando Windows Phone 8. Si bien estéticamente los Nokia la rompen, es bueno ver que otros fabricantes se están sumando a Windows Phone..

Motorola

La casi ya fusionada división de celulares de Google presentó un trío de celulares con Android. En primer lugar tenemos el Droid RAZR con CPU Snapdragon Dual Core, pantalla de 4.7 pulgadas a 1280x720, cámara de 8MP, batería de 2500mAH... todo ejecutando Android 4.0.4.

Luego tenemos el Droid RAZR MAXX que, al RAZR convencional, suma 32GB de almacenamiento interno junto a una batería de 3300mAH.

Finalmente tenemos el RAZR M 4G LTE con su pantalla de 4.3 pulgadas (960 x 540), CPU Dual CoreSnapdragon, Android 4.0.4, cámara trasera de 8MP y frontal VGA, 8GB de storage interno (expandible con Micro SD) y como su nombre lo indica, conectividad con las redes 4G LTE (que todavía en Argentina no hay noticias de que vayamos a tenerla). [i]

Apple

Al cierre de esta edición, Apple no había anunciado el iPhone 5, que tenía fecha para el 12 de septiembre. Lo poco que se sabe es que posiblemente sea un equipo de 4.0 pulgadas, CPU A6, nuevo conector de dock y poco más. En el próximo número les daremos más detalles post-lanzamiento.

Por Rodrigo Peláez | Rolo



¡Irrompibles! vs Kung-Fu Live

Hoy presentamos: El gamer no muere. Pero se acalambra feo

DOLOR. Ni humillación, ni temor. DOLOR con mayúsculas. Eso es lo que juré provocarle a ese bosquejo de clown binario que es Moki, y que me había transformado en el hazmerreír de la comunidad fichinera con su nota al más puro estilo "Elige tu Propia Farsa"; otro volquete de mentiras que ensuciaban mi imagen de gamer profesional. No iba a tolerarlo.

Quería que sufra. Pero no como sufren los gamers cuando pierden y sus amigos se burlan con frases hirientes del tipo: "¡Paleto! Tengo una verruga en el ano con más habilidad" o "tu nombre debería reemplazar la palabra ROOKIE cuando se elige nivel de dificultad" o "¡qué lástima que en el cementerio de Chacarita no haya conexión a Internet porque allí encontraría rivales más despiertos!"

Quería provocarle dolor. Dolor físico REAL. Quería que sus extremidades fueran cubiertas de yesos donde escribir "Soy como una empanada de humita: un puré con granos que nadie quiere" o "Moki y Dan son MÁS que amigos" o "mi otro brazo también apesta" y ese tipo de cosas que se suelen poner en los yesos...

El mecanismo para propinar sufrimiento me lo dio, sin percatarse de mis planes diabólicos, el propio Rey del Panqueque (y no hablo de Carlitos de Villa Gesell, hablo de Moki: Moki es blandito y está relleno de dulce de leche que en realidad es caca. Y a veces, la única forma de darle glamour es prendiéndolo fuego).

Utilizaríamos al mítico Kung-Fu LIVE! para PS3. Y le propinaría una golpiza épica.

En el Kung-Fu LIVE! el jugador debe pararse delante de la camarita (la PS EYE) para que la Play lo "escanee" y lo introduzca dentro del videojuego.

De este modo, es el propio jugador quien debe golpear a sus contendientes utilizando movimientos físicos reales frente a la cámara, haciendo gala de poses estrambóticas que, de realizarse correctamente, producen combos tales como rayos eléctricos mortales o súper saltos en el aire o, por qué no, patadas a los objetos del escenario para enviarlos directamente a la cara del enemigo.

Invité entonces a mi Némesis a casa. Sabía que para jugar al KFL multiplayer, solo uno de nosotros podría pararse frente a la cámara, mientras el otro cómodamente sentado en un sillón (yo) utilizaría un personaje del fichín para vapulearlo sin necesidad de transpirar una gota de sudor, control en mano. Jiji.

Moki, al conocer las reglas, se negó. No tuve que hacer más que mostrarle unas radiografías donde se evidenciaba mi hernia de disco, y explicarle que las artes marciales habían quedado vedadas de mi vida para siempre. Tenía papeles muy serios que me habilitaban a realizar "la Gran Chiquilín", o sea, rehuir a mis deberes de hombre. :)

Matrix y Miko empiezan con M de Mamila

Moki se paró frente a la camarita de la Play, y comenzamos el setup para que el KFL pudiera reconocerlo. Pobre Play... meterse eso adentro. Urror.

El proceso fue sencillo y pronto toda su espantosa humanidad, incluyendo sus ojotas amarillas, aparecían en la pantalla de mi hermosa TV.

Moki movía un brazo en la vida real, y su pequeño muñequito en la tele hacía lo mismo. Moki saltaba en mi living, y el Mokito de la tele hacía lo propio.

Probó los combos especiales: abrir los brazos hacia delante, cual Ryu en el Street Fighter, provocaba que el personaje se moviera con ultra velocidad hacia delante arroyando todo lo que se encontrara a su paso.

Encorvar su cuerpo hacia atrás con los brazos extendidos, como si quisiera hacer un flip flop suicida –a juzgar por la habilidad para la gimnasia artística de Moki–, provocaba que su versión pixelada (aún más pixelada, quiero decir) realizara un potente salto mortal alejándose del peligro.

Saltos de miko le permitían trepar a los balcones que se en-



contraban desperdigados en el nivel del callejón. El segundo que aparece si se juega al fichín en single player.

Sin más demoras, elegí un personaje: un matón en musculosa y chancletas, para que Moki también sintiera la humillación de ser golpeado por ojotas.

Mi "amigo" me pidió que le refrescara el argumento del juego. No pensaba perder tiempo explicándole que el protagonista (o sea él) trabajaba en una tienda de historietas y que, gracias a un cómic mágico que encontrara por casualidad, había aprendido los más oscuros secretos del Kung Fu milenario, y que ahora debía proteger ese cómic con su vida para que no cayera en manos peligrosas.

Le dije simplemente: "Moki, eres el dueño de un supermercado chino; es el año 2002 y yo pienso saquear tu boliche, y de paso robar tu arbolito navideño".

Bastaron esas palabras para que Moki se metiera en el papel y comenzara a lanzar ridículos golpes al aire y grititos dignos de hámsters en celo.

Su émulo virtual repetía sus monerías en la enorme TV y tuve que cubrir a mi personaje para que no fuera golpeado por un torbellino de brazos y piernas que parecían provocados por un oriental con diarrea, y no por la reencarnación de Bruce Lee.

Sólo tuve que saltar un rato de un lado al otro como Daniel San, el "Karate Kid". Pronto, el miko sudaba a mares intentando golpearme mientras yo – control en mano– tomaba limonada cómodamente.

Reí, pero el descuido me costó caro. Mi archienemigo extendió uno de sus brazos hacia el cielo, el otro hacia el frente, en una pose de balerina (hablo del trapo de piso, no de las bailarinas clásicas) más digna de Flavio Mendoza en Bailando por un Sueño que de un monje budista experto en artes marciales, pero el resultado fue nefasto: rayos violetas surcaron la pantalla lanzando a mi muñequito volando por los aires, hasta que aterrizó en un pila de tachos de basura.

Ahora quien reía era el miko. Reía y tosía, casi escupiendo sus pulmones dado que él debía hacer esfuerzo físico real si quería derrotarme.

Enojado por su burla y por las gruesas gotas de saliva que chorreaban en la pantalla de mi TV, hice correr a mi matón chamuscado para lanzarle una patada voladora.

Moki encorvó los brazos hacia atrás, se puso en puntas de pie, y por un segundo pensé que iba a defecarse encima, pero su kunfuteca dio un salto mortal hacia atrás, cayendo justo a las espaldas de mi personaje.

Lo que sucedió a continuación fue horrible: mi rival entró en un especie de transe oriental, ojos en blanco incluidos, y comenzó a lanzar todo tipo de alaridos y golpes al aire, castigando hasta la muerte a mi pobre matón.

Pensé: "No hay problema, grabaré todo esto y luego lo subiré a Youtube. El mundo solo verá a un hombre "adulto" golpeando el aire con menos técnica que Stephen Hawking y reirá. ¡Genial! Moki será el próximo Star Wars Kid. Ñoño."

Pero definitivamente no estaba preparado para lo que ocurrió a continuación:

Moki, excitado, lanzó una patada al aire y su chancleta salió disparada directamente a la PS Eye. Todo pasó en cámara lenta: salté intentando salvar la camarita y atrapando la apestosa chancleta, pero tropecé con la mesa ratona haciendo volar el vaso de limonada directo a la Play, que se apagó rodeada de un humito azul.

Caí sobre mi espalda y... quedé paralizado. Literalmente. No podía levantarme. Evaluamos llamar a un quiropráctico para que me "acomode" la columna vertebral y así lograr ponerme de pie.

Moki, poniéndole paños fríos a la situación me dijo:

"Conozco a uno muy bueno que puede venir. No puede fallar... es chino. Jiji".

He dicho. [i]

Por Durgan A. Nallar | Dan



MATAR AL DRAGÓN

¿QUÉ OCURRE CUANDO EL GRUPO DE HÉROES se enfrenta a las fauces de la bestia? ¿Cuando, tras viajar incansablemente, atravesando mil peligros, luchando con las horas de la oscuridad, el monstruo por fin inyecta su mirada paralizante en el alma de los guerreros? ¿Qué harán primero? ¿Cómo sobrevivirán al aliento abrasador, al veneno de las tenebrosas membranas, a las garras humeantes?
Ya lo veremos. Este mes el puzzle [i] es una aventura para cuatro valientes; micos dispuestos a todo para demostrar que son dignos de cobrar su recompensa. Micos cazadores de tesoros, sin mieditos, sin quejitas; micos de un corazón fuerte y dispuestos a dar su vida por un bien mayor.

La epopeya comienza en irrompibles.com.ar/revista/puzzles
¡Buena suerte! Recuerden que, si se rompe, no es irrompible.

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

- Subject: "Matar al dragón"
- Respuesta correcta al puzzle: El nombre de la recompensa.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Tu Nick en www.irrompibles.com.ar

PREMIO

Un eBook de QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE, el libro de crónicas sobre el mundo nerd, geek y friki en la Argentina, por gentileza de su autor, Alejandro Soifer, y de BajaLibros.com.
El impreso está disponible en las mejores librerías de la Argentina y la versión electrónica se puede adquirir en bit.ly/Nje17K.

Condiciones de participación

Sólo aceptaremos una respuesta por héroe. El concurso y su premio son válidos en todo el mundo. [i]

Ilustración por Jan Oliehoek | janoliehoek.com

EDITORA RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

JEFE DE REDACCIÓN
Tomás García

SECRETARIA DE REDACCIÓN
María Gabriela Vich

COLABORAN
Fernando Brischetto, Natalia Cina, Fernando Coun, Nina Di Nardo, Esteban Echeverría, Federico Fredes, Micaela Giagnoni, Juan Lomanto, Gastón Luján, Hernán Panessi, Lucas Robledo, Juan José Stanizzo, Angeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres
JulianLorenzon.com

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Alimac, Alpa Electrónica, Blizzard Entertainment, Bethesda Softworks, Capcom, CD Market, Electronic Arts, Electronic Things, Escuela Da Vinci, Espacio Moebius, Friki Shop, Frogwares, Gameloft, GeekMart, Geekye, Gigabyte Argentina, Globant, Image Campus, Lector Global, Level Up, LocalStrike, Myobu, NextGames, Nut's Studios, Nyu Media Ltd, OVNI Press, Saitek, Rage Gaming, Square Enix, Texsol Remeras, The Walt Disney Company Latin America, Yuisy.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Objeto a, GoldMine Studio, Motin Games, Precission Games, Punto.Gaming TV, Frecuency, Cultura Geek, Roomfull of Blues; Irina Sternik, Pablo Palomeque, Enrique de la Mora, Harvey Smith, Raphael Colantonio, Wanda Weigert, Diego Tártara, Olga Ryzhko, Pilo Molinet, Alejandro Soifer, Candela Vidal.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 2 Nº 9 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores.

Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

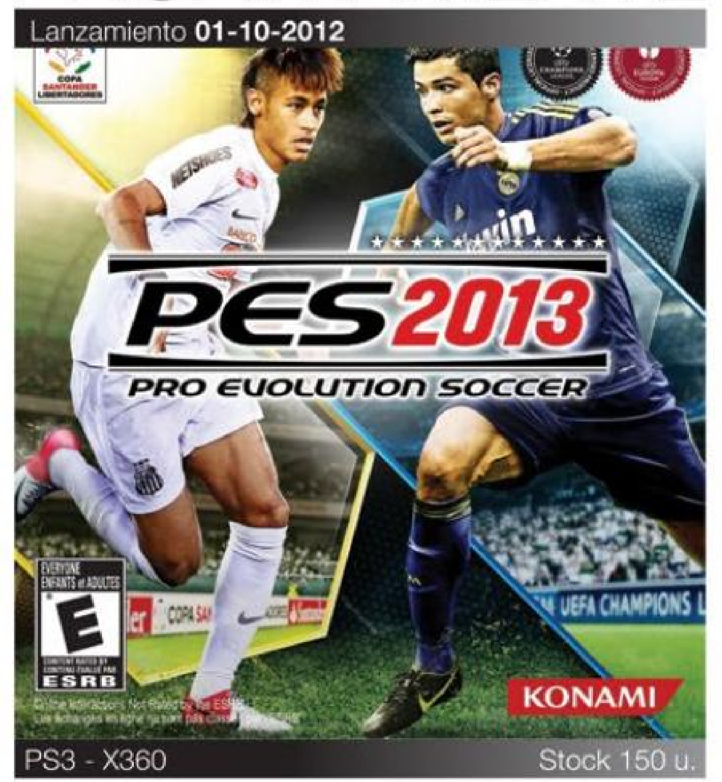
Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
SEPTIEMBRE-OCTUBRE DE 2012



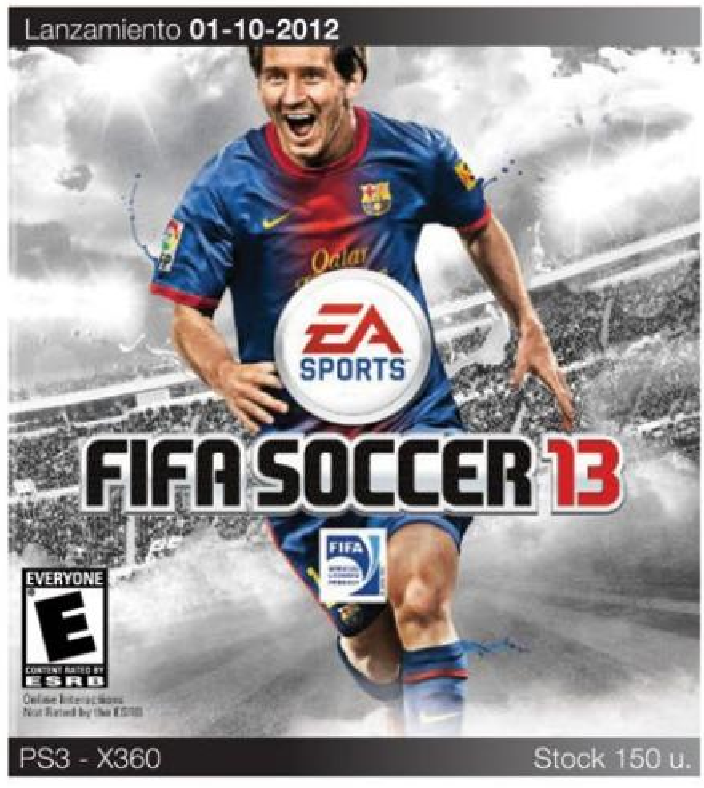
PROXIMAMENTE

Lanzamiento **01-10-2012**



PS3 - X360 Stock 150 u.

Lanzamiento **01-10-2012**



PS3 - X360 Stock 150 u.

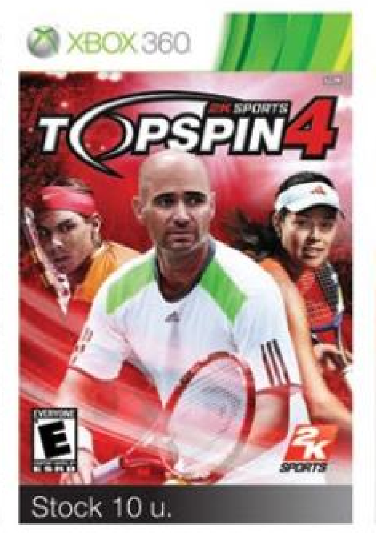
MEGA OFERTAS



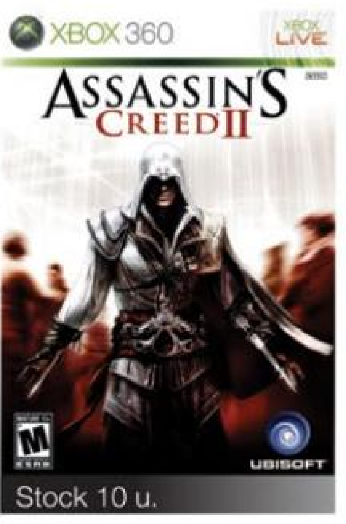
Stock 10 u.



Stock 10 u.



Stock 10 u.



Stock 10 u.



Originales
INSTRUMENTOS MUSICALES

PS2 - PS3 - X360 - Wii Stock 5 u.



$399 3 Cuotas s/ interés **$799** 3 Cuotas s/ interés **$585** 3 Cuotas s/ interés

Envíos a todo el País. 0-800-777-5842 / info@electronicthings.com.ar / www.**electronicthings**.com.ar